MSX

1983 - 1985

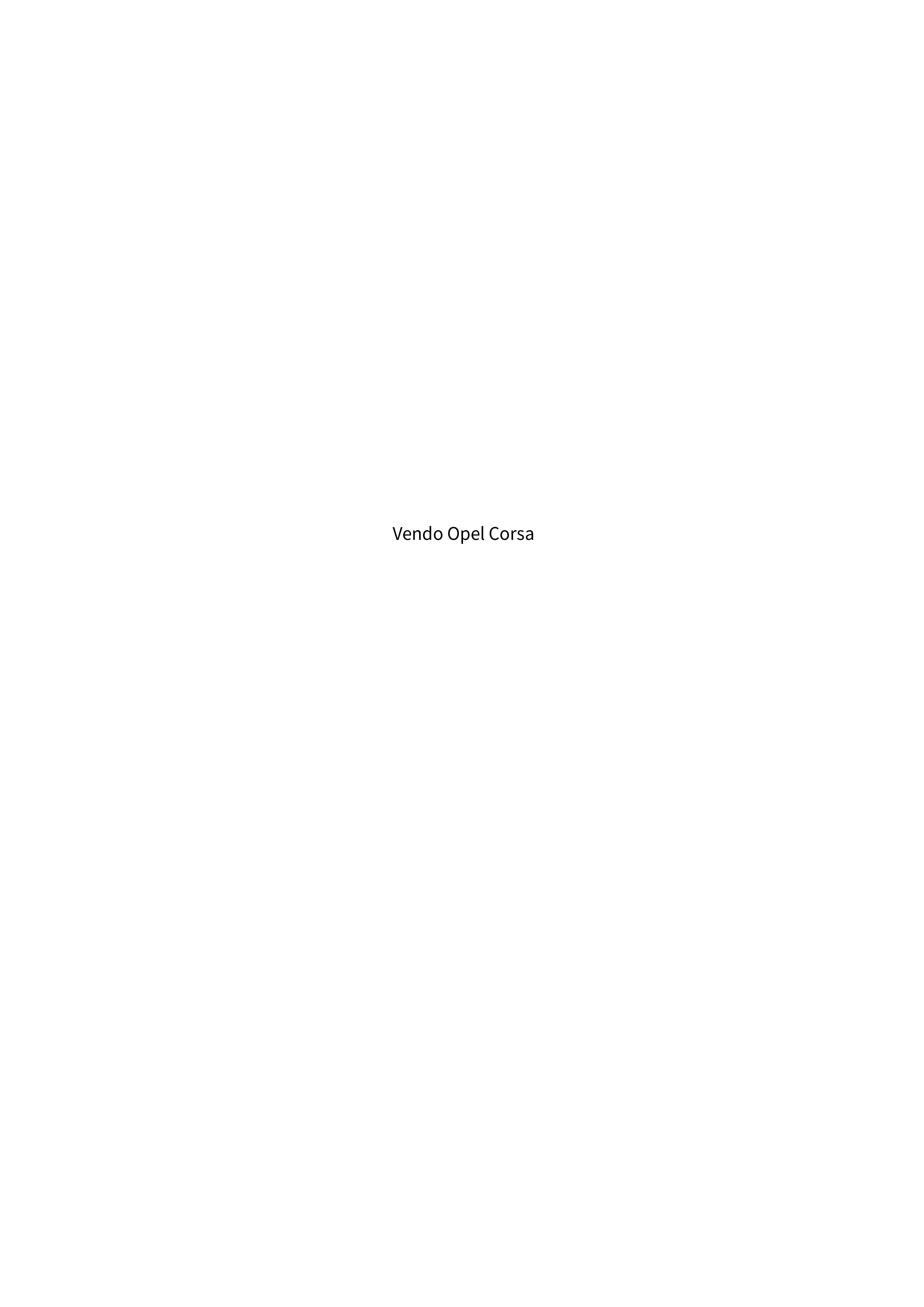
LA HISTORIA JAMÁS CONTADA

2024 araubi



MSX

1983



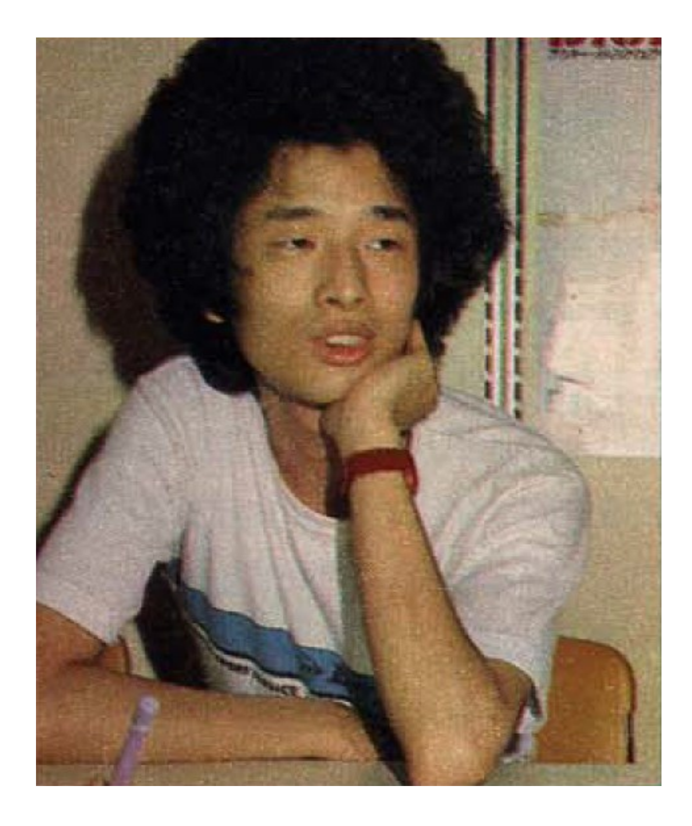
Vendo Opel Corsa

ÍNDICE


ASCII
Hibiki Godai, la primera estrella
ASCII

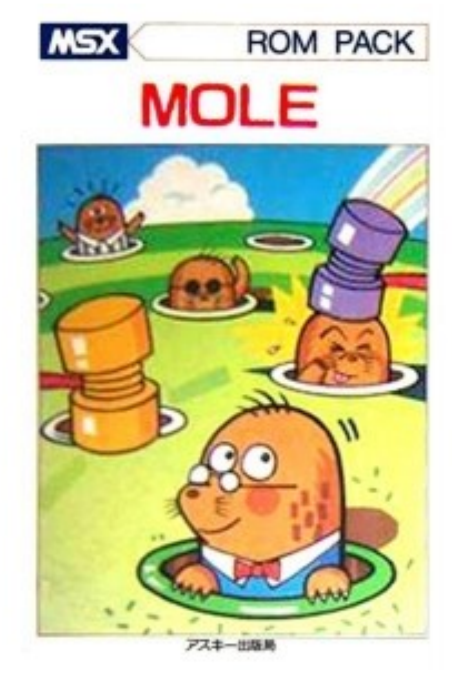
Entre las figuras más destacadas de los inicios del MSX, dentro del software lúdico, podríamos destacar a Hibiki Godai. En parte por ser de los pocos que se daba el lujo de poder poner su nombre en los créditos, aunque sea con un seudónimo como es el caso, pero principalmente por la calidad demostrada por sus trabajos para ASCII.

Su nombre real es Kohei Ikeda (池田公平), nacido en 1963 en la prefectura de Osaka, su seudónimo viene de Hibiki (響) que podríamos traducir como eco y que también dio nombre a dos destructores nipones, pero teniendo en cuenta las habilidades de Ikeda a la hora de componer música pensaremos que nada tiene que ver con los buques bélicos. Por su lado, Godai (五大) vendrían a ser los cinco elementos en la filosofía japonesa, aunque el propio Ikeda confesaba que había tomado el nombre de un personaje de un manga. No especificaba de cuál, pero por fechas podría tratarse de **Maison Ikkoku** (めぞん一刻) que además llegó a tener dos adaptaciones a MSX a cargo de **Microcabin**, en 1987 y 1988.



Hibiki Godai, luciendo pelazo

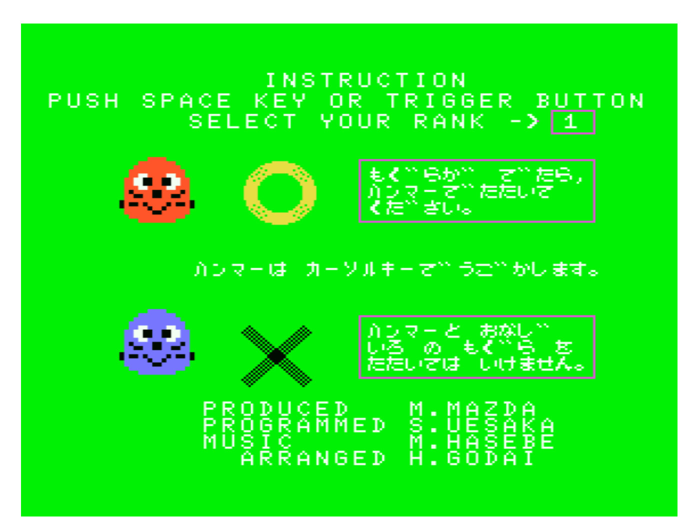
Su primer ordenador fue un TK-80 de NEC, comprado por 87.500 yenes cuando estaba en secundaria. Por desgracia, el ordenador sólo incluía manuales en inglés, pero esta dificultad no le amedrentó e hizo que tuviese que investigar por sí mismo el significado de algunas instrucciones, despertando poco a poco su creatividad. Su oportunidad de entrar en **ASCII** le llegó cuando se mudó de Shizuoka a Tokio, y fue a Akihabara con la intención de vender un juego que había programado. El joven Ikeda parece que no se conformaba con la recompensa económica habitual, unos 30.000 yenes, y solicitó que se le pagase 50.000 yenes. Parece que no lo consiguió, pero casualmente se topó con un directivo de **ASCII**, que le preguntó si quería trabajar para él. El encuentro fue un tanto extraño, e Ikeda siguió al desconocido para descubrir que trabajaba en **ASCII**.



MOLE, atizando a los topos

Ya contratado por ASCII, Ikeda decía que gozaba de un trato preferencial y de un buen sueldo, y allí colaboró con varios programadores y músicos, pero la relación laboral más fructífera la tuvo con el grafista Satoshi Uesaka (上坂哲). No sólo en este primer año que repasaremos a continuación, sino que pocos años después este dúo nos traería, aunque de forma indirecta como explicaremos en su momento, un clásico del MSX como es **Thexder** (テクザー).

Todos los juegos detallados a continuación salieron al mercado en formato cartucho ROM, con la caja típica de ASCII por aquel entonces: carátula del juego sobre un fondo blanco. Un diseño muy simple, sin alardes ni adornos: carátula, una pantalla y un texto para que el comprador supiera lo que se iba a encontrar.



MOLE, puro BASIC



Star Command

Empezaremos este repaso con **MOLE** (モウルパニック), aparecido el 20 de octubre y que es un sencillo émulo del *Whack-a-Mole*, el típico juego que podíamos ver en las ferias donde con un mazo teníamos que atizar a los topos que osaban asomar la cabeza por las madrigueras. En total, nos enfrentaremos a ocho madrigueras, correspondientes a las ocho direcciones posibles, por las que podrán salir topos de distintos colores. Al mismo tiempo, y para darle una variante al juego, nuestro mazo irá cambiando de color de forma que nuestro objetivo será golpear a los topos que tengan un color distinto al nuestro para así ir llenando la barra de *mole*. Si nos equivocamos y golpeamos a un topo del mismo color, la barra descenderá en la misma cuantía. Mientras tanto, veremos una barra de tiempo que irá subiendo, marcando el fin de la partida si se llena por completo.

Para añadirle interés al juego, la disposición de las madrigueras irá variando según avanzamos niveles y además también podemos escoger nivel de dificultad. Pero el juego no estaba todo lo bien calibrado que se desearía, porque en la mayoría de los niveles no nos permiten ni el más mínimo error y en algunos casos no podremos superar el nivel aunque lo hagamos perfecto.

En este caso Ikeda se limitó a hacerle arreglos a la música realizada por M. Hasebe, mientras que Satoshi Uesaka se encargó de la programación y realizó el juego completamente en BASIC, algo que puede llegar a sorprender sabiendo que fue lanzado en formato cartucho y que sería impensable en años posteriores, pero en estos primeros meses de existencia del MSX el caso del **MOLE** no fue un hecho aislado. Además, los topos tenían un enorme tamaño, mayor del habitual, que podría hacer pensar que está usando Screen 3, pero en realidad el juego está realizado en Screen 2.

Pese a su sencillez, **MOLE** llevó una calificación de 3 estrellas en la **MSX Magazine**. También es cierto que jugaba en casa.

En **Star Command** (スターコマンド), también publicado el 20 de octubre, Ikeda se ponía totalmente a los mandos, y nunca mejor dicho. Manejábamos una nave que tenía el sospechoso nombre de Enterprise y se parecía, sospechosamente, a la homónima nave de Star Trek. Además, por si hiciese falta dar más pistas, nos enfrentábamos a los terribles Klimzons.

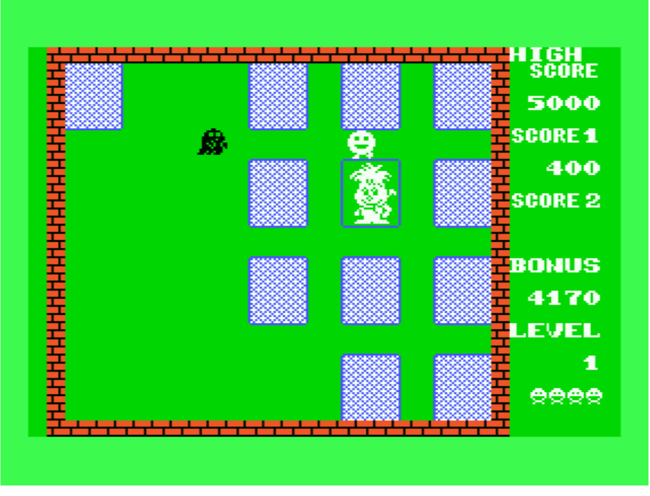
Aquí se liaba la manta a la cabeza y realizaba una especie de juego de estrategia, en el que tendríamos que explorar el espacio y pasando a una pantalla de combate, también con componente estratégico, cada vez que nos encontremos con una nave enemiga.

Al haber usado BASIC para su confección, el juego no se desarrolla todo lo rápido que sería deseable.

Aunque terminado y publicado el 20 de enero de 1984, incluiremos aquí a **Rise Out** (ライズアウト), que demuestra que **Lode Runner** había calado hondo e Ikeda quiso hacer su propia versión potenciando el componente puzle de cada pantalla, al poner énfasis en la tarea de encontrar el camino que te lleve a la salida de la pantalla. Cierto es que encontraremos por toda la pantalla multitud de objetos, pero en su mayoría serán únicamente puntos y sólo uno de ellos contendrá la ansiada llave que nos abrirá la puerta de cada uno de los 20 niveles de los que dispone el juego. Nuestro personaje puede disparar, pero no para defenderse de sus perseguidores, los cuales son inmunes a sus balas, sino que con su pistola podrá destruir determinados bloques abriendo así nuevos caminos y dándole al juego un componente todavía más estratégico. Otro elemento serán los puentes, los cuales podemos cruzar sin problemas cuando estamos en la misma altura, pero si caemos sobre ellos no nos pararán la caída y continuaremos cayendo irremisiblemente, muchas veces hasta una zona de agua donde perderemos una vida.

Como suele pasar en este tipo de juegos, el apartado gráfico no es lo más destacable debido al reducido tamaño de los personajes, pero sí que se nota la mano de Ikeda en el apartado sonoro, muy agradable y con música durante el juego lo que era poco habitual en 1983.

Quizá la joya de la corona del dúo Ikeda-Uesaka sea **Pairs** (ペアーズ). Basado en el típico juego de las parejas, nos presentaba un panel de 20 cartas dispuestas en 5 columnas y 4 filas, a las que tendremos que ir dando la vuelta con nuestro personaje con el objetivo de encontrar las parejas y así eliminarlas del tablero. Tendremos que emparejar frutas en el primer nivel, hortalizas en el segundo y animales en el tercero, volviendo a las frutas en el cuarto para repetir ciclo. Además, entre las cartas de frutas, hortalizas y animales aparecerá también un personaje que podíamos ver en la revista **MSX Magazine** usado como símbolo del MSX y que aquí hace la función de un comodín un tanto peculiar, ya que no es que puedas emparejarlo con cualquier otra carta, sino que tendrá una pareja específica que tendremos que descubrir por ensayo y error en las primeras partidas.



La mascota de MSX Magazine haciendo su aparición en Pairs





Previo a la salida de **Rise Out**, en las páginas de la revista **LOGiN** de enero de 1984, se publicó en formato listado una versión reducida del juego bautizada como **Tiny Rise Out**. De este modo, los usuarios japoneses podían probar el juego superando cinco niveles que no aparecerían posteriormente en la versión comercial.





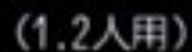
いつでも、どこでも、そして誰にでも。
気軽にソフトをセットするだけで、すぐにパソコンは動き出す。
そう、MSXさえあれば、もうパソコンは僕たちのもの。
さあ、君もアスキーのMSX用ソフトで
自由にパソコンを楽しんでみよう。

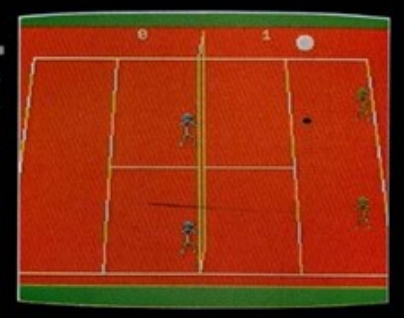
この秋、アスキーからMSX第一弾。

※MSXマークは、マイクロソフトの商標です。

パスボール

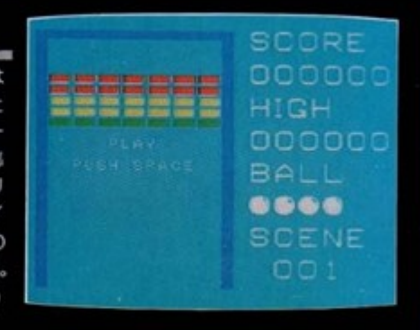
パスボールは、コンピュータ3次元二人制バレーボールだ。15点を先取した方が勝利者となる。コートに映るボールの影をよく見て、立体的に飛んでくるボールをレシーブ、アタック。上達すれば、クイック、時間差攻撃だって可能だ。コンピュータも手ごわいぞ。
(1.2人用)





ブレークアウト

ブロック崩しだと思ってなめてはダメ。ブロックのパターンは何と120面。そして、ブロックのパターンには重大な秘密がある。その秘密を発見した者だけが10種のオリジナル・パターンを自分でデザインできる。そうなれば、ブロックのパターンは数限り無くできるのだ。
(1人用)



ザ・ブレイン

ピ、ピ、ポ、パ、ポ。コンピュータが僕達の記憶力に挑む。コンピュータの指定するセルの音と光を頼りにどこまで覚えることができるか?最初は数が少ないけれど、覚えるセルの数はどんどん増える。3個から8個まで、6段階のレベルがあるから順にマスターしよう。
(1〜6人用)



MOLE

MOLEは、ニュータイプのもぐら叩き。君は、8個の穴から、ヒョコヒョコ顔を出す8色のもぐらを、これまた8色にコロコロ変わるハンマーで叩く。しかし、ハンマーと同じ色のもぐらを叩くと、大ピンチ。君は、制限時間内に決められた数のもぐらを叩き、レベル3(9面)までいけるか?
(1.2人用)



ムーンランディング

君は、おんぼろ月着陸船のパイロットだ。自動操縦装置がないので、完全手動による姿勢制御とロケット噴射だけで、月着陸船を目標地点に軟着陸させるのが君の任務だ。もちろん燃量の残量チェックをしながら操作を進めなければならない。3つの月面パターンが君を待っている。
(1人用)



MSX-21

MSX-21(ブラックジャック)とコンピュータ・ポーカーで、君も一流ギャンブラーの気分を味わってみないか?美しいカードで繰り広げられる、MSX-21にポーカーという古典的なカードゲーム。でもばかにしてはいけない。コンピュータとの駆け引きは、スリルに満ちあふれている。
(1人用)



スターコマンド

これぞスタートレック型ゲームの決定版、従来の戦略的な要素に加え、戦闘は、リアルタイムで行うという驚異のゲーム。攻撃をかわしながら宇宙船エンタープライスを操り、宿敵クリムゾンを全滅せよ。8つのコマンドを駆使して、無事に宇宙の平和を取り戻せるか!
(1人用)



ロード不要でワンタッチ。
手軽なROMカートリッジで新登場。
各定価4,800円(〒500)

〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル
TEL.03(486)7111(代)
株式会社アスキー



Como la tarea no podía ser tan sencilla, no sólo tendremos al reloj como enemigo al disponer de tiempo límite, sino que también tendremos que esquivar a los molestos fantasmas que deambulan por la pantalla. Según vayamos avanzando, la combinación de tener que esquivar a los fantasmas mezclado con el tener que ir memorizando a la vez las cartas que vamos destapando, harán de este **Pairs** un juego muy divertido y más todavía pudiendo jugar dobles, también una opción nada habitual en esta primera hornada de juegos para MSX. Todo ello realizado en buena parte en BASIC, apoyado en rutinas de ensamblador.

Los gráficos de Uesaka resultaban muy simpáticos y reconocibles y la música de Ikeda era particularmente agradable, sonando incluso durante el juego. La fórmula funcionaba perfectamente, y buena cuenta de ello daba la revista británica **What's MSX?** Que le concedía un 7.

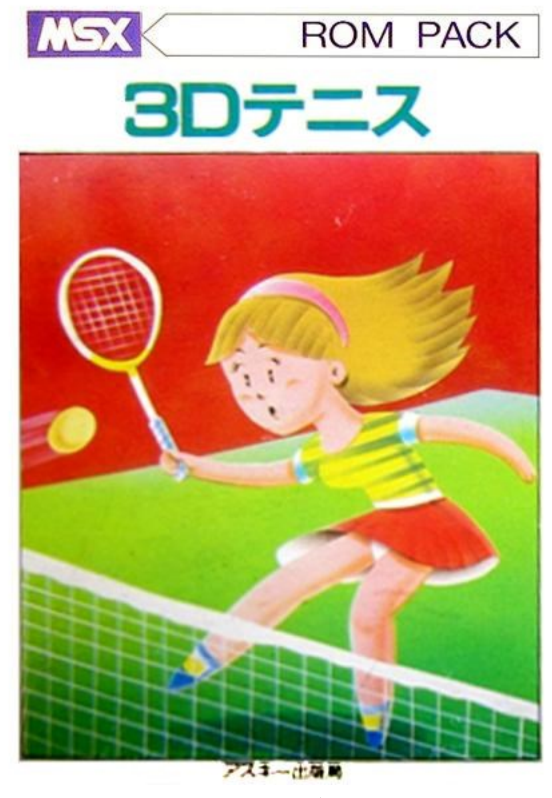
La pareja renovaría la fórmula de **Pairs** al año siguiente con **Rotors** (ローターズ) consiguiendo mejorar el original. Ahora no sería cuestión de buscar parejas, sino que teníamos que completar filas, columnas o diagonales rotando las distintas figuras hasta conseguir nuestro objetivo de eliminarlas y dejar el tablero limpio. Cierto es que la inteligencia de los enemigos no está muy desarrollada, pero eso también se agradece porque nos permite más margen para esquivarles mientras seguimos pensando en cómo formar hileras de figuras.

De nuevo, el apartado sonoro destaca con otra melodía muy pegadiza y simpática, marca de la casa. El apartado gráfico es más que suficiente teniendo en cuenta su año de salida y el personaje responde perfectamente a nuestras pulsaciones. Además, de nuevo nos permite jugar a dobles compartiendo con un amigo la tarea de limpiar el tablero.

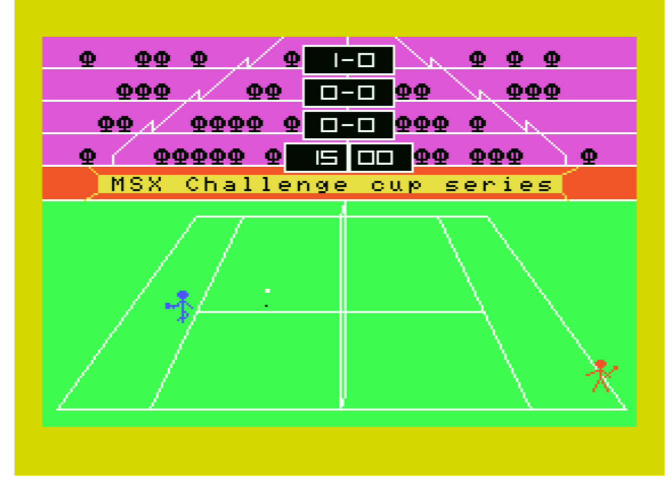
Regresamos ahora al 20 de octubre de 1983, ya que podemos tomarla como la fecha de salida de los primeros juegos para MSX. Hasta ahora ya hemos visto **Star Command** y **MOLE**, pero para que el MSX tuviera un buen surtido nada más salir a la venta se necesitaban bastantes más juegos en el mercado, y a fe que **ASCII** cumplió en lo que a cantidad se refiere.

Desde un principio, los juegos deportivos siempre han sido muy jugosos para las compañías al parecer garantizar un mayor volumen de ventas, es por eso que en esta primera tanda estaba ya **3D Tennis** (3Dテニス) de Toshiki Fujiwara (藤原敏樹), juego de tenis muy simple, con gráficos esquemáticos y con una jugabilidad bastante deficiente al ni siquiera permitirnos mover a nuestro tenista en diagonal.

Al menos el juego nos permite escoger distintas opciones como jugar contra un amigo e incluso organizar un partido a dobles, algo poco habitual para 1983. También podemos seleccionar la velocidad a la que se moverá el juego, lo que vendría a ser la manera que



3D Tennis



Comienza el partido, a los jugadores se les ve finos

楽しみは、もうこ

いつでも、どこでも、そして誰にでも。
気軽にソフトをセットするだけで、すぐにパソコンは動き出す。
そうMSXさえあれば、もうパソコンは僕たちのもの。
さあ、君もアスキーのMSX用ソフトで自由にパソコンを楽しんでみよう

Ⓙジョイステック使用可Ⓟパドル使用可　各定価4,800円(〒500)

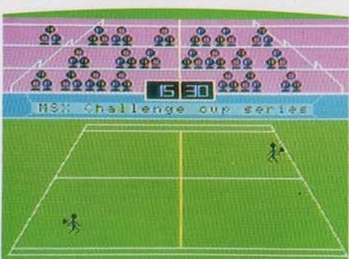
ギャングマスター





「最近の金庫ときたら、やたら警備が厳重で頭が悪いと金庫に近づくことさえできない…。」銀行強盗の君は各場面で出される難問、コマの場所と色当てのゲームに挑戦しなければならない。ゲームを解けた者のみが、金庫室に近づくことができる。(1人用)Ⓙ

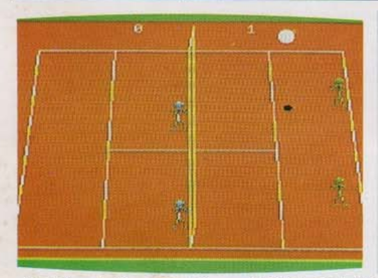
3Dテニス





「来た！フォアーだ。やった、リターンエース。スコアは30-15、勝負はまだまだこれからさ。次はレシーブしたらダッシュしてネットプレーにもちこもう。」手に汗にぎる興奮の本格的スポーツゲーム、3Dテニス。はたしてMSXカップの覇者は誰？(1～2人用)Ⓙ

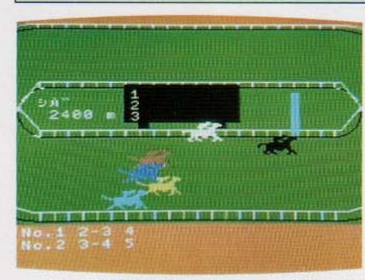
パスボール





パスボールは、コンピュータ3次元2人制バレーボール。コートに映る影を見て、立体的に飛んでくるボールをレシーブ！アタック！どちらかがミスをするまで、ゲームは続けられる。上達すれば、クイック、時間差攻撃だって可能だ。(1～2人用)Ⓙ

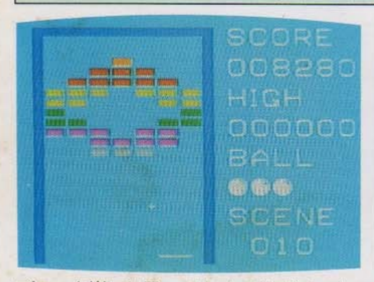
MSXダービー





ここMSX会員制競馬場では、予選から決勝までの連勝複式の競馬レースが行なわれる。君は、各レース毎にコンピュータが発表するオッズと各出場馬のデータから勝馬を予想投票。はたして、君の予想した馬は、見事、優勝するでしょうか？(1～4人用)Ⓙ

ブレークアウト





ブロック崩しと思ってなめてはダメ。ブロックのパターンは何と120面。そして、ブロックのパターンには重大な秘密がある。それを発見した者だけが10種のオリジナル・パターンを自分でデザインできる。さて、君は120面まで行き着けるか？(1人用)Ⓙ Ⓟ

スターコマンド



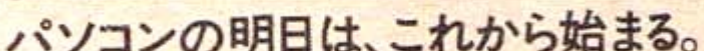


これぞスタートレック型ゲームの決定版。従来の戦略的な要素に加え、戦闘は、リアルタイムで行う驚異のゲーム。攻撃をかわしながら宇宙船エンタープライズを操り、宿敵クリムゾンを全滅せよ。コマンドを駆使して、宇宙に平和を取り戻せ！(1人用)Ⓙ



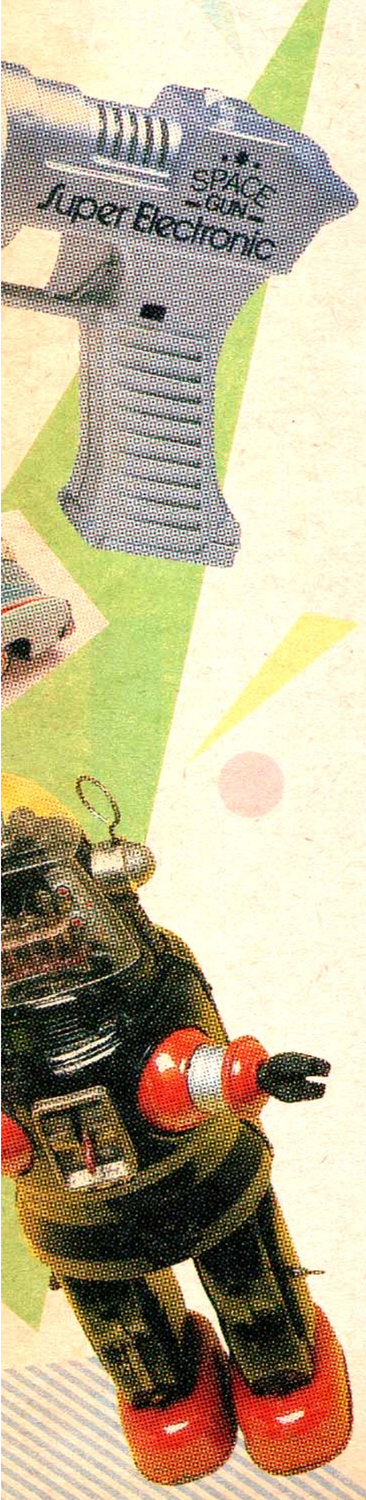


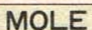




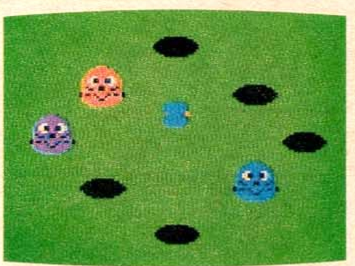



ぼく、MSXのマスコットです。





MOLE





ニュータイプのもぐら叩き。穴からひょっこり顔をだす8色のもぐらを、8色に変化するハンマーで叩く。しかし、ハンマーと同じ色のもぐらを叩くと大ピンチ！ 君は、制限時間内に決められた数のもぐらを叩き、レベル3までいけるか？（1～2人用） Ⓙ

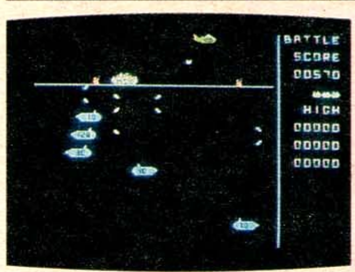
ゴルフゲーム





MSXカントリークラブへようこそ。当クラブのホールは、バンカーはもちろん、ウォーターハザードあり、立木ありの9ホール。ロングホールやショートホールと、なかなかの難ホールぞろい。はたして、君は、どこまでスコアを伸ばせるか。（1～2人用）Ⓙ

マリンバトル





海洋パトロール中の駆逐艦MSX号は、突然正体不明の爆撃機とUボート艦からの攻撃をうけた。しかもソナーには、怪しげな幽霊船の影が…。MSXがお届けする一大スペクタクル。空から海上、海上から海中への大死闘。はたして君は生き残れるか。（1人用）Ⓙ

ザ・ブレイン

コンピュータが君の記憶力に挑む。コンピュータが指定するセルを、音と光を頼りにどこまで覚えることができるか。セルは3個から8個までどんどん増えていくぞ。（1～6人用）Ⓙ　近日発売

MSX-21

ブラックジャックとポーカーの2種類のゲームで、君も一流ギャンブラーの気分を味わってみないか？ 美しいカードで行うコンピュータとの駆け引きは、スリル満点だ。（1人用）Ⓙ 近日発売

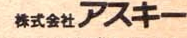
ムーンランディング

君は、おんぼろ月着陸船のパイロットだ。自動操縦装置がないので、完全手動による姿勢制御とロケット噴射だけで、目標地点に軟着陸させるのが君の任務。（1人用）Ⓙ　近日発売

MSX資料

MSXテクニカルデータブック 1
ハードウェア・ソフトウェア仕様書　定価3,500円
好評発売中！
MSXテクニカルデータブック 2
BIOSソースリスト 定価25,000円　好評発売中！

※MSXマークは、マイクロソフトの商標です。



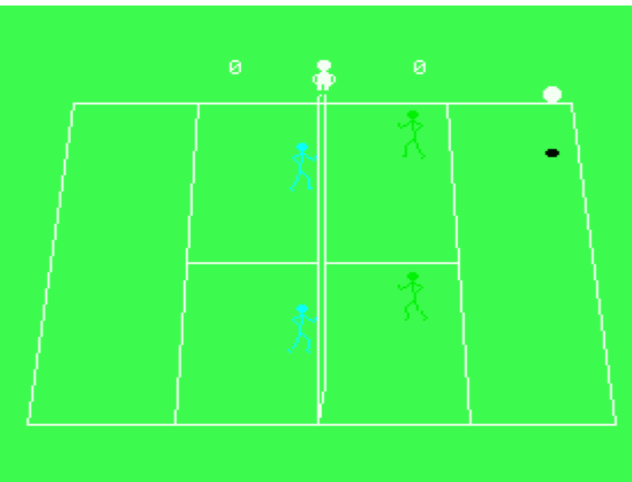
■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。
〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル
PHONE 03(486)7111(代)



tiene el juego de seleccionar el nivel de dificultad. Donde no nos da opciones es en la duración del partido, teniendo que ser siempre a 3 sets. Entre el ya comentado problema con el control y que la bola es excesivamente pequeña, fruto de sus esquemáticos gráficos, en las primeras partidas golpear con acierto con nuestra raqueta se convierte en una pequeña odisea. Para ser justos, hemos de señalar que de nuevo estamos ante un juego en BASIC, algo que será muy común en estos primeros títulos.



Golf Game



Los jugadores de la derecha mimetizándose con la pista

Porque también en BASIC estaba escrito **Golf Game** (ゴルフゲーム), firmado en su código por N.U. del que no hemos podido precisar su nombre y apellido. Los juegos de golf eran bastante populares en Japón, y el BASIC se prestaba bastante bien para representar uno de los deportes menos dinámicos y, por lo tanto, más sencillos aparentemente de trasladar a un ordenador. En **Golf Game** todo es calma y quietud, seleccionar el palo, tenemos todo el tiempo del mundo para seleccionar hacia dónde golpearemos y, por último, también seleccionaremos la potencia del golpe subiendo o bajando la barra de fuerza a nuestra entera voluntad. Pero todas estas facilidades no evitaban que encadenar dos golpes exitosos consecutivos tuviese que ser fruto de la casualidad o de llevar un buen número de horas para conocer al dedillo el comportamiento de cada palo y la distancia que podía recorrer la pelota.

Seguimos con los deportes y es el turno de **Pass Ball** (パスボール), un juego de voleibol que además podría ser el primer juego para MSX. La explicación a esta suposición viene porque **ASCII** también usaba un número para codificar sus cartuchos, algo muy habitual en Japón y siendo el caso más conocido en MSX el de **Konami**, número que imprimía en la parte trasera de las cajas de los cartuchos y que también colocaba dentro del código del juego. En el caso de **Pass Ball** le correspondería el 00000, el primero.

Estéticamente, **Pass Ball** es muy similar a **3D Tennis**, pero el control de **Pass Ball** es mucho mejor. Aquí sí podemos usar diagonales y la permisibilidad que tenemos a la hora de golpear la pelota es mucho mayor. Sigue sin ser demasiado intuitivo a la hora de darle dirección y fuerza en el momento de golpear, pero sin duda estamos ante un juego bastante superior al de tenis.

Pese a que nos permite enfrentarnos a otro jugador, o incluso formar equipo con él, eso no tapa las numerosas, y lógicas, carencias que tiene el juego. La única opción que tendremos será la posibilidad de escoger el color de la cancha, pero no el de los jugadores, pudiendo elegir algún color en el que nuestros jugadores se vuelvan prácticamente invisibles.

Otro tipo de juego que no podía faltar era el machacaladrillos, y con **Break Out** (ブレークアウト) **ASCII** completaba su cupo, aprovechando que había publicado este mismo juego para PC-6001 bajo el nombre

de **AX-1**. El título en MSX no disimulaba ni un ápice lo basado que estaba en el **Breakout** de Steve Wozniak, que había sido distribuido en Japón de la mano de **Namco** con notable éxito. Pero en este caso el juego de **ASCII** guarda más de una sorpresa entre sus líneas de BASIC.

Realmente, la mayor parte del juego está programado en ensamblador, algo que podemos adivinar sólo viendo cómo se mueve la pelota y nuestra paleta, con la que tenemos que hacer rebotar la pelota para derribar los adrillos. La primera sorpresa llega cuando descubrimos que el juego consta de 120 niveles distintos, algo posible al usar únicamente 14 bytes para definir cada uno de los niveles. La explicación es bastante sencilla, en cada fila sólo puede haber 7 ladrillos, y al mismo tiempo sólo puede haber hasta 14 filas con lo que con cada byte representa una fila del nivel.

La segunda sorpresa queda oculta a los ojos del jugador, pero los programadores dejaron un editor incluido en el juego. Para poder verlo únicamente hay que presionar CTRL+E cuando salga el mensaje “Play Again?” al perder todas las vidas, mientras suena el *Himno a la Alegría*, que no parece el tema más adecuado cuando la partida ha finalizado. Un editor que nos permite modificar y guardar en casete hasta 9 niveles diferentes, y que además guarda más sorpresas como poder saltar directamente al nivel que deseamos.

La tercera sorpresa llega en el nivel 13 del juego, en esa fase aparecerá por primera vez un bloque naranja que, al golpearlo, provocará que nuestra paleta mengue de tamaño. Sí, posiblemente estemos ante el primer elemento que modifica nuestra paleta en un juego de estilo machacaladrillos, porque hasta entonces este tipo de juegos no incluían ningún tipo de ventaja ni desventaja.

No todo iban a ser alabanzas, claro, tendríamos que esperar todavía unos años para ver un gran salto en los machacaladrillos, en 1983 todavía era bastante habitual ver rebotes poco convincentes, y en el caso de **Break Out** a veces vemos cómo la bola traspasa ladrillos. Esto se explica porque si la pelota golpea a un ladrillo por su parte inferior, al rebotar si se encuentra con otro ladrillo sólo le impactará si también le golpea desde abajo, si le toca desde arriba lo traspasará, y este fallo era bastante común en estos años.

Moon Landing (ムーンランディング) también tenía su origen en los salones recreativos, en este caso el juego clonado era el **Lunar Landing** de **Atari**. Aquí no nos encontraremos con ninguna sorpresa, el terreno sobre el que alunizar será siempre el mismo y el juego se repetirá una y otra vez con la única variación del grado de dificultad que podremos escoger antes de iniciar la partida, que hará variar la potencia de nuestros cohetes tanto en horizontal como en vertical.



120 niveles dan para mucho...

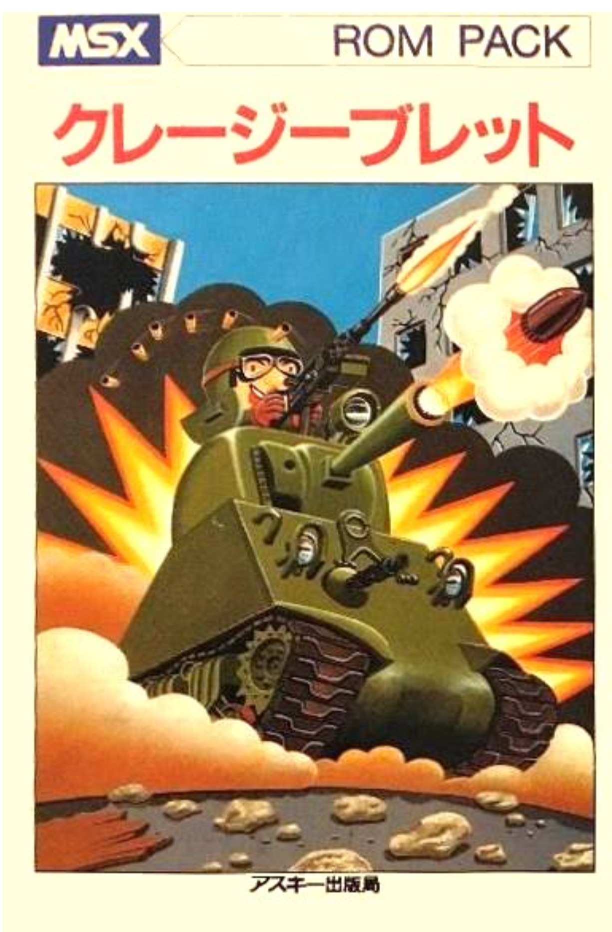


Moon Landing, calcando a los clásicos

Aquí la presencia del BASIC es más evidente todavía que en los juegos anteriores, con ese pintado en pantalla tan típico de la instrucción PAINT y ese parpadeo constante a la hora de actualizar las cifras de la parte superior, que marcan la inercia con la que se está moviendo nuestra nave y que nos sirven como referencia también para saber si estamos llevando a cabo un buen alunizaje.



The Brain con sus… ¿antenas psíquicas?



Crazy Bullet, también inspirado en los arcades

The Brain (ザ・ブレイン), seguía el esquema del juego de mesa **Simón**, teniendo que aprender la secuencia que nos mostraba el ordenador para, a continuación, reproducirla. Para dar algo de variedad, el juego permitía escoger cuántos botones distintos podían formar parte de la secuencia, entre tres y ocho botones para memorizar, lo que alargaba algo la vida útil del juego. Otro pequeño programa en BASIC que servía para dar la bienvenida al nuevo estándar.

Con esto terminaríamos el repaso a los pioneros del MSX, aunque, por falta de datos, es posible que alguno de los que vamos a reseñar a continuación también saliesen en este mes de octubre. Como el **MSX 21** que permitía jugar a las cartas, concretamente podíamos escoger entre el póker y el black jack.

El noveno, según el orden marcado por **ASCII**, sería el **MSX Derby** (ＭＳＸダービー). Al ritmo de la canción tradicional americana *Yankee Doodle* presenciaremos una carrera de caballos en la que podremos apostar. Algo que parece muy del gusto nipón.

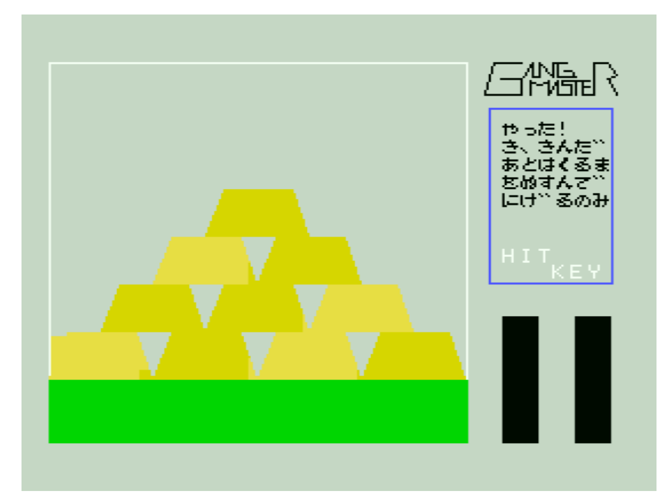
Continuaremos con **Crazy Bullet** (クレージーブレット) de K. Takahashi, una lucha uno contra uno entre dos tanques donde nos daban la opción de variar la velocidad de juego y escoger entre nueve zonas de combate diferentes. Bastante espectacular era la pantalla de presentación con un gran tanque cogiendo todo el protagonismo, espectacular comparado con lo que **ASCII** nos había ofrecido hasta entonces, aunque después el juego volvía a los pequeños y esquemáticos gráficos marca de la casa.

De nuevo el juego tenía una clara inspiración en un arcade, en este caso el clásico **Tank** de **Atari**, aunque limitado a sólo dos tanques en pantalla. Como novedad respecto al original, los disparos de los tanques eran teledirigidos y se movían a la par que nuestro vehículo, con lo que podíamos disparar desde recovecos e incluso hacer girar el proyectil para impactar al enemigo desde atrás.

Al parecer, en esta segunda tanda **ASCII** se centraba bastante en trasladar arcades clásicos al MSX, o más bien adaptar porque lo hacían sin licencia oficial. Otro ejemplo de esto sería el **Marine Battle** (マリンバトル) de K. Inaki cuya inspiración podríamos encontrarla en varios arcades de finales de los 70 que representaban batallas navales entre barcos y submarinos, pero quizá el más conocido y similar a este **Marine Battle** fuese el **Deep Scan** de **SEGA**. El juego de **ASCII** incorporaría la variación de incluir también helicópteros que nos atacarían desde el aire, aunque nuestro barco también contaría con defensas antiaéreas.

Según el código interno de los juegos de **ASCII** el siguiente sería **Scope On** (スコープオン), aunque realmente su salida se retrasa hasta 1984. El programa corre a cargo de Takeshi Miyaji (宮地武蔵), y en la música y efectos sonoros volvemos a encontrar a Hibiki Godai, y bien que se nota el salto de calidad que supone su aportación en el juego. En este caso no podríamos encontrar una referencia concreta que fuese la inspiración de **Scope On**, pero estamos ante un juego de naves en el que nos enfrentamos a oleadas continuas de enemigos. **Scope On** incorpora el disparo automático, nuestra nave usa dos *sprites* para darle mayor colorido y en el fondo las estrellas se mueven con suavidad, dando sensación de *scroll* píxel a píxel. Sin duda, uno de los destacados del género en estos primeros años del MSX.

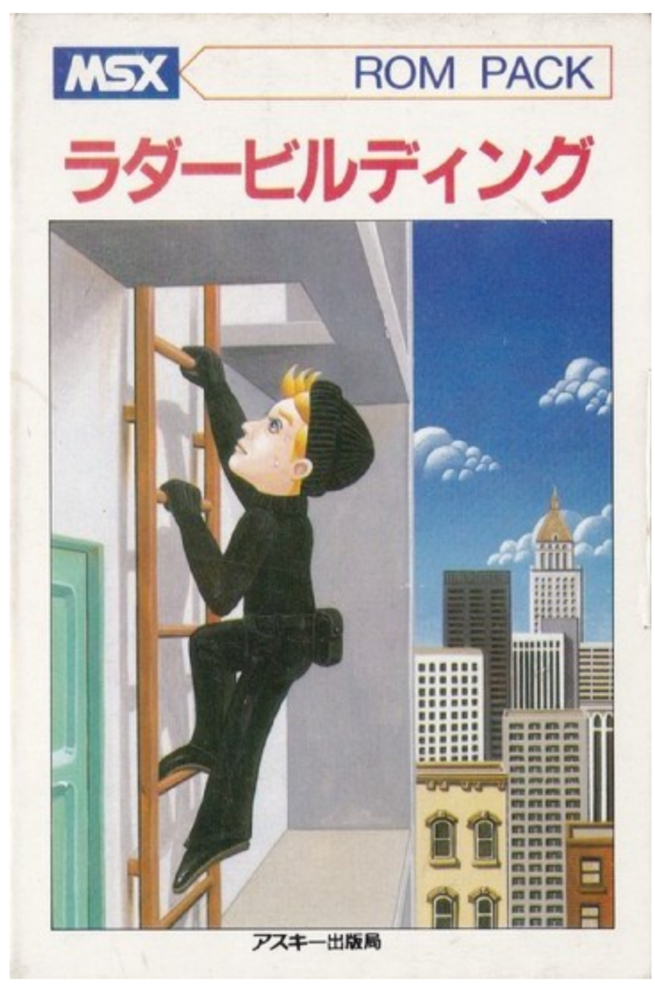
Gang Master (ギャングマスター), de S. Shigematsu, nos presentaba un juego en el que nuestro objetivo era robar un banco. Algo no habitual, ponernos en el papel del ladrón, resolviendo la acción planteando una serie de puzles que resolver para poder terminar el atraco con éxito. Como varios de los juegos anteriormente mencionados está exclusivamente en japonés, por lo que para un occidental es más que complicado poder avanzar en el juego.



Lingotes de oro, el objetivo final en Gang Master

El desarrollo es muy similar a los clásicos Master Mind, una columna marcada con una H (*hit*) nos indicará cuantos objetos hemos colocado en el lugar correcto, y una segunda marcada con una B (*blow*) indica los objetos que hemos colocado y que son necesarios para solucionar el puzle, pero no están en el lugar correcto. Con estas pistas tendremos que solucionar cada una de las escenas en las que entraremos en el banco, amenazaremos a la cajera, nos adentraremos en la caja fuerte, cogeremos los lingotes y huiremos en nuestro coche rumbo al aeropuerto, donde cogeremos un avión hacia Nueva York. El problema reside en que el número de intentos para solucionar cada puzle es totalmente insuficiente, por lo que la suerte será un factor más determinante que la lógica para poder avanzar.

Ladder Building (ラダービルディング), un juego de habilidad en el que el objetivo es conseguir llegar a la azotea del edificio para así poder acceder al siguiente. De nuevo, el BASIC es el predominante y se nota sobre todo en el movimiento de nuestro personaje y de los enemigos, nada suave y a golpes. La música también es bastante machacona, lo que convierte a este juego en una experiencia bastante tediosa.



Ladder Building, hacer juegos en BASIC era habitual en los primeros meses de vida del MSX

El último de esta serie de 1983 es el **Comet Tail** (コメットテイル), programado por H. Nagahara al igual que **The Brain**. Otra vez nos encontramos con un clon no autorizado, siendo en este caso el plagiado el arcade **Blockade**, el clásico juego de la serpiente, pero también su evolución: **Checkmate**, ya que éste incluía serpientes dirigidas por la CPU como en este **Comet Tail**. Su otra inspiración podría ser **Snake Byte**, juego de **Sirius** para ordenadores como el Apple II en el que se incluían las frutas a comer para hacer crecer a nuestra serpiente.



Comet Tail

En el caso de **Comet Tail**, se mezclan todos estos conceptos y tenemos dos serpientes que tienen que comer los objetos de su color para crecer y conseguir que se abra la puerta de salida, pero también puede comer la del color contrario para que la otra serpiente disminuya su tamaño, pudiendo llegar a desaparecer. La otra opción es encerrar al rival para que choque con el decorado o contra nuestra cola.

De nuevo, sorprende la variedad de niveles distintos que ofrece el juego, nada menos que 50 pantallas que nos pondrán diferentes retos, siendo cada vez más retorcidos y, por lo tanto, necesitaremos más reflejos y habilidad para poder serpentear por el nivel.

Así termina el repaso a estos primeros juegos de **ASCII**, abundantes en número para conseguir que haya un mercado respetable desde el principio, para que el usuario de MSX no echase a faltar software disponible para su ordenador. La mayoría de estos juegos programados, al menos en buena parte, en BASIC, algo que con el tiempo tuvo que ser desterrado ya que la exigencia de calidad era cada vez mayor, y cumplirlo con este lenguaje de programación que lastra la velocidad de ejecución se volvía cada vez más complicado.

EL DATO


見てくれ、これがMSXソフト第一弾だ！店頭に並ぶ日も近いゾ！
オリジナルゲームも次から次と出て来る、もう目が離せなくなる！

MSXソフトウェアハウスの中で、イの1番にソフトを発表したのは、やっぱりアスキーだった。10月の時点で約10種類、年内には30種類を予定しているという。ここに紹介するのは、MSXソフトの歴史をスタートさせる7作品。お馴染みのゲームばかり、というなかれ。強力布陣のプログラマーたちが、寝る時間もおしんでオリジナリティあふれるMSXソフトを開発しようと一生懸命になっているのですゾ。

創刊号では必ずや、その苦心のソフトを紹介できると思う。楽しく面白く、魅力的な作品となってボクらの目の前に登場してくれることを願おう。

←ブレークアウト ただのブロック崩しだとなめてかかると返り討ちに会うぞ。腕をみがいてさあトライ！

←ゴルフ・ゲーム 全9ホールのゴルフ場がキミのもの。さてキミはいくつで回れるかな？

←MOLE 8色のもぐらがヒョコヒョコとあなたを挑発。すばやくハンマーでやっつけろ！

←ザ・ブレイン 上だ！右だ！左だ！音と光を頼りに指定されたセルを追え。キミは何枚記憶できるか！

←スターコマンド 諸君、本艦はこれより敵艦に特攻をかける。リアルタイムの要素も加わった新型ゲーム。

←PASS BALL 驚くなかれ、ボールが僕たちに迫って来る。これぞ3次元2人制バレーボールの決定版！

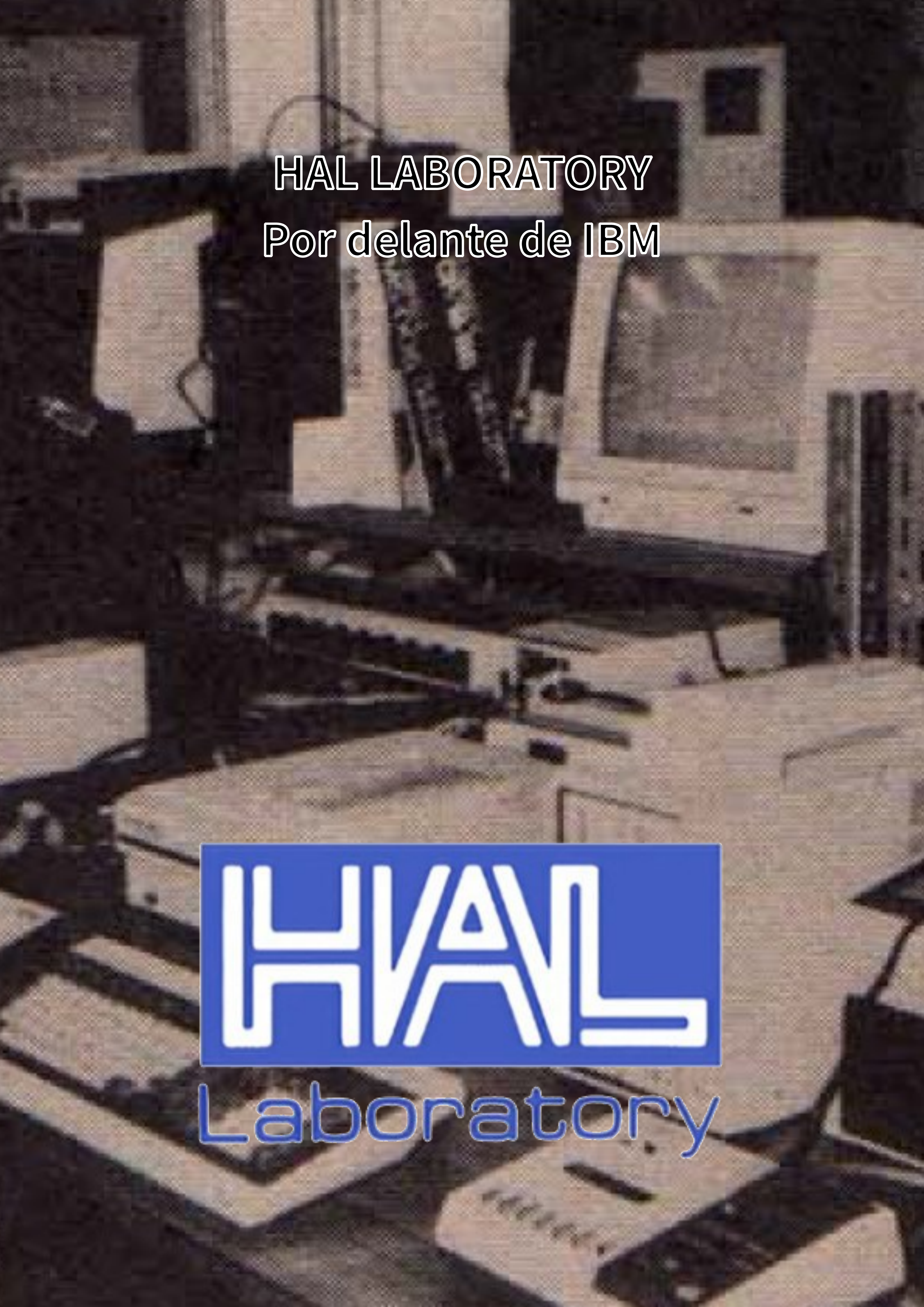
←ムーンランディング 逆噴射3秒、姿勢制御、地表は近いぞスピードを殺せ。うわ～船長！何をなさるんですか！

Contrastando la información de la **MSX Magazine** con la que encontramos en la revista **LOGiN**, llegamos a la conclusión de que los siete juegos de la imagen son los primeros publicados para MSX. **Pass Ball**, **The Brain**, **Moon Landing**, **Star Command**, **Break Out**, **Mole** y **Golf Game** son los juegos que comparten el honor de ser los pioneros del sistema.

Sin embargo, habiendo podido hablar con Kazuhiko Nishi, éste recordaba que **Panasonic** le había pedido que el lanzamiento del MSX fuese acompañado por una avalancha de títulos. **ASCII** prefirió lanzar muchos menos (Nishi creía recordar que fueron cuatro y no siete), pero de más calidad.


MSX
SOFTWARE & BOOK
だれにでもコンピュータがさわれること。
それは、私たちの願いです。
まずは、ゲームでコンピュータと
つきあってみませんか。
さあ、キーボードの上に
指をおいて下さい。
きっと、新しい世界が
広がり始めます。
MSX ROM PACK MOLE
MSX ROM PACK ギャングマスター
BANK
MSX ROM PACK 3Dテニス
MSX ROM PACK パソコン作曲家
MSX ROM PACK ブレークアウト
MSX ROM PACK カラー・トーチカ
MSX magazine
ASCII

HAL LABORATORY
Por delante de IBM



Otra de las compañías que quiso nutrir de software al recién lanzado MSX fue la compañía **Hal Laboratory** (株式会社ハル研究所), a finales del 83 contaba ya con casi cuatro años de experiencia en el sector, ya que había sido fundada el 21 de febrero de 1980 en Kanda (Chiyoda, Tokio) siendo su primer director Mitsuhiro Ikeda (池田 光博). La razón de su nombre, Hal, venía dado por un curioso juego de palabras con la compañía **IBM**. Marcándose como objetivo estar por delante de la todopoderosa IBM, empezaron por el mismo nombre y escogieron las letras que anteceden a las sigas I-B-M. Esto es, H-A-L.



Oficina de Hal Laboratory, fotografiada por MSX Magazine

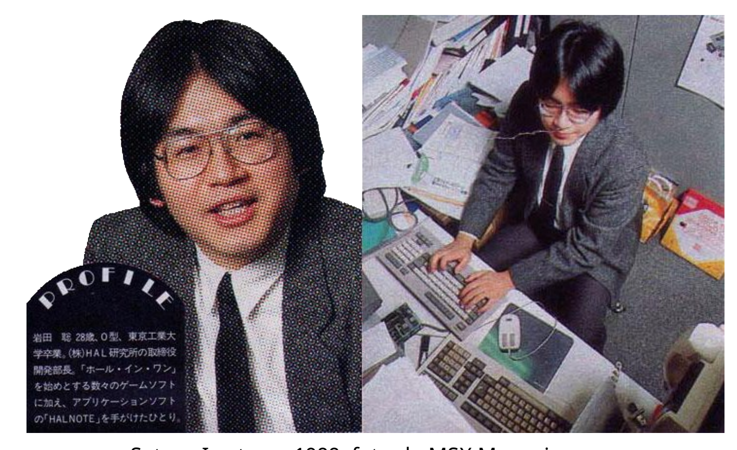
Cuando llegamos a 1983 Mitsuhiro Ikeda sigue siendo presidente, pero el cambio más notable viene dado por el ascenso a coordinador de producción de software de Satoru Iwata (岩田 聡). Como es sabido, Iwata tendría un futuro brillante llegando a ser incluso presidente de **Nintendo**, empresa con la que creó lazos desde su puesto en **Hal Laboratory** centrándose especialmente en la creación de juegos para la Famicom. En lo que se refiere al estándar MSX, parece que tuvo incidencia directa en alguno de los títulos lanzados por **Hal** en los primeros años del MSX, como en **Super Billiards** (スーパービリヤード) donde aparece como S. Iwata junto a S. Matsuoka y M. Kanai, pasando por ser el primer juego donde figura su nombre. También aparecía como productor en **Roller Ball** (ローラーボール) y parece que algún palo de golf llegó a tocar. No sólo programaba para MSX, sino que también en una entrevista concedida a la **MSX Magazine** alababa la idea de estandarizar los ordenadores, lo que para él podría significar que más gente se acercase al mundo de los ordenadores al implantar la compatibilidad entre las distintas máquinas.



Satoru Iwata con Mikio Ikeda, futuro presidente de Hal Laboratory, en 1983

Como nota anecdótica, hay que decir que si visitamos la web oficial de **Hal Laboratory** podremos repasar todos los títulos de su historia salvo los editados para MSX. Mágicamente, su historia comienza en 1986 según la web. El caso de **Hal** no es único, pero eso no alivia el hecho de que es una pena que estas compañías no parezcan querer preservar esta parte de su historia.

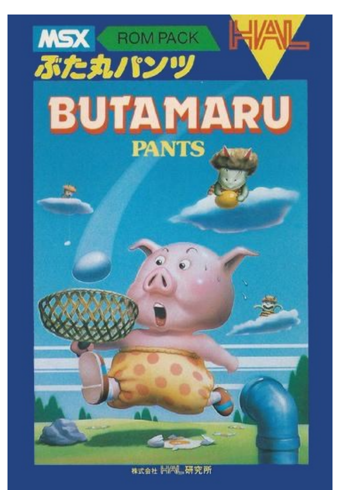
Centrándonos ya en los juegos creados por **Hal Laboratory** para MSX en su primer año destaca **Butamaru Pants** (ぶた丸パンツ), un simpático juego publicado el 20 de noviembre de 1983 y con una jugabilidad muy bien ajustada y firmado por Yanada, del que no parece poder seguirse la pista más allá de otro juego de este mismo año de nombre **Step Up** (ステップアップ), conocido como **El Escalador** en España, lanzado también por **Hal** , realizado por **Takara** y una desconocida **Marvel Soft**, que posiblemente fuese un nombre de *empresa* que escogería el propio Yanada.

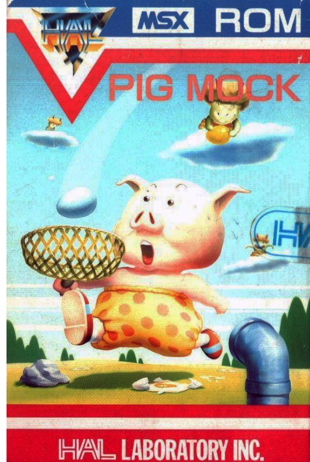


Satoru Iwate en 1988, foto de MSX Magazine

Mientras que **Step Up** fue publicado tanto para MSX como para el ordenador Sord M5, **Butamaru Pants** era exclusivo de MSX y el protagonista era el cerdito Butamaru, quien debía enfrentarse a los *Thunder Pants* que lanzan huevos desde sus nubes. Butamaru cuenta con una red para evitar que los huevos se estrellen

contra el suelo y así poder depositarlos en las tuberías laterales. Que un huevo se estrelle en el suelo no significará perder una vida, pero dejará los restos en el suelo y periódicamente pasará por allí el *Dust Tori Ojisan* que se alimentará de los huevos desperdigados y actuará a modo de medidor de tiempo, ya que según vaya comiendo irá aumentando de tamaño hasta que sea imposible saltarlo.





Versión japonesa y versión británica

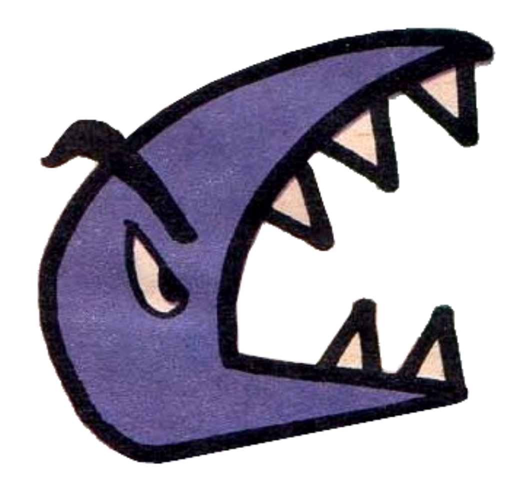
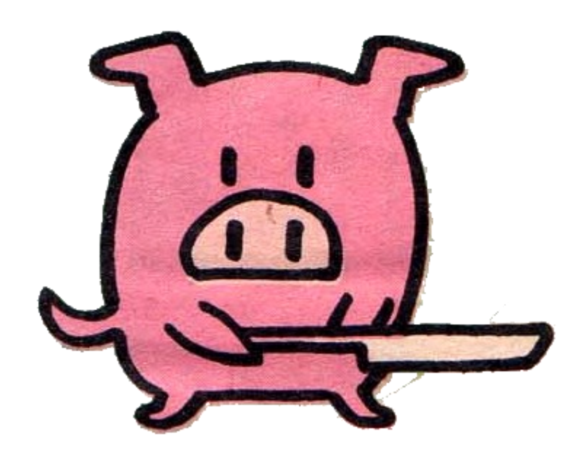


Poco a poco, se convierte en un infierno

Todo esto llegará a su punto álgido en el nivel 12, con seis *Thunder Pants*, tres piedras, el *Dust Tori Ojisan* y un pollito verde revoloteando por la pantalla. Lo que vendrá a ser un apocalipsis porcino en el que lloverán huevos casi de todas partes.

Butamaru Pants presentaba unos gráficos muy agradables y simpáticos, con una jugabilidad a prueba de bomba que te exigía una atención total y unos rápidos reflejos para poder esquivar todas las amenazas. El apartado sonoro no es notable en cuanto a composición musical ya que no tenemos música durante el juego, algo entendible en 1983, pero se sustituye por las pequeñas notas musicales que generan nuestros pasos y saltos, así como algunas acciones de los enemigos. Todo esto acaba creando una sensación de estar en una de esas pequeñas obras de animación.

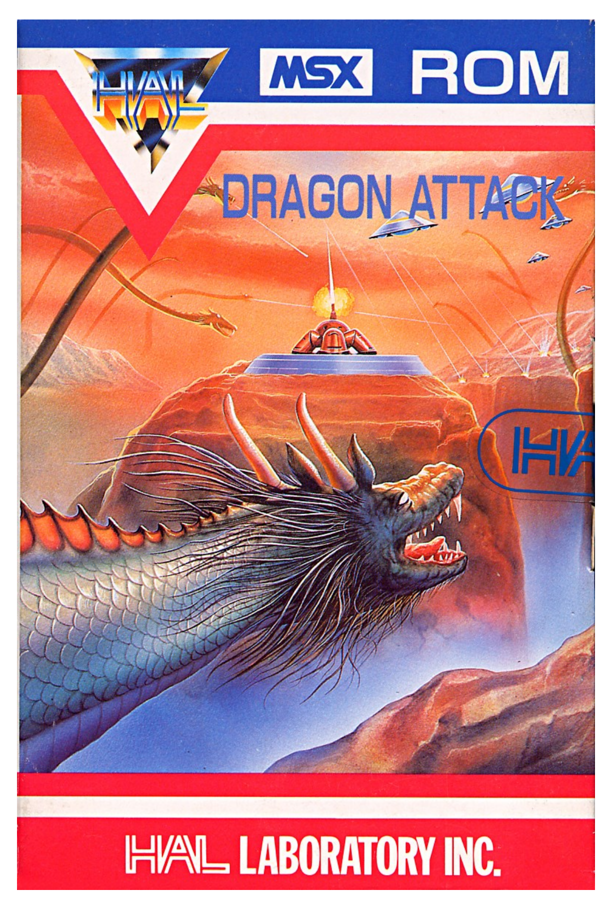
El juego fue exportado a Europa, siendo conocido como **Pig Mock** en la edición británica, y en España tuvo una buena recepción por parte de la **MSX Extra** que le concedió un 7 de nota global. Mucho menos generosa fue la **Input Micros**, quien lo analizó en el número 28 de septiembre del 88 ya con la revista queriéndose centrar en los 16 bits para encontrar su cuota de mercado y siendo, por lo general, bastante injusta en sus análisis de juegos de 8 bits ya con unos años a sus espaldas. Concretamente definió a **Butamaru Pants** como "en general, un programa del montón, que sin ser bueno no es ninguna 'virguería' informática", frase que como mínimo deberíamos calificar de peculiar. Mucho más justa fue la **MSX Magazine** japonesa, poniéndole cuatro merecidas estrellas reconociendo la calidad del título.

Otro título de 1983 de **Hal Laboratory**, aunque creado por **Takara**, es **Dragon Attack** (ドラゴン・アタック). Previamente había aparecido en el ordenador Sord M5, y podemos considerar la versión MSX como una conversión de éste, ya que las similitudes gráficas y sonoras son prácticamente absolutas.

Firmado por Dohmae, nos encontramos ante un juego muy basado en el clásico **Centipede** de **Atari**, aunque en este caso nos limitaremos a situarnos en la parte inferior de la pantalla, como puede pasar en **Space Invaders**, y en lugar de ciempiés descenderán dragones espaciales. Al igual que en el juego de **Atari**, un disparo certero en la cabeza del enemigo hará que desaparezca completamente. Sin embargo, en **Dragon Attack** un disparo en el cuerpo no hará que deje un obstáculo en el camino, sino que el dragón se dividirá en dos multiplicando el peligro. De vez en cuando aparecerá lo que parece una nave nodriza, que soltará una especie de gusano espacial con una capacidad de disparo superior a la de los dragones.

Como es norma en estos juegos, no habrá un final definido y la misma pantalla se repetirá indefinidamente siendo los enemigos cada vez más rápidos. Tal frenetismo mereció 4 estrellas en la **MSX Magazine**, una nota merecida para esta interesante mezcla de clásicos de arcade.



Dragon Attack, espectacular portada

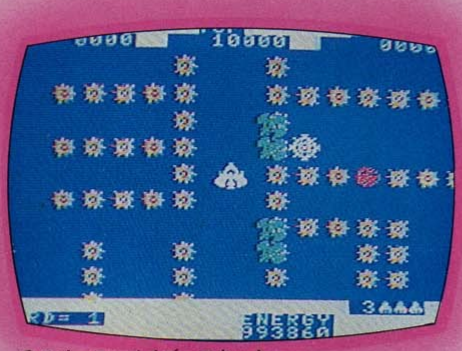
Antes de continuar, hemos de decir que **Takara**, que publicaba su software bajo el paraguas de **Hal**, era una juguetera japonesa fundada en 1953 y tradicionalmente asociada a juguetes para niñas, aunque entre su amplia gama de productos también se encontraban productos como **Beyblade** (ベイブレード), que tuvo un gran éxito gracias a su serie de televisión homónima. En 1983 decide crear su propia casa de software para tratar de hacerse un hueco en el mercado. En 2006 se fusionó con otra gran juguetera japonesa: **Tomy**.

Otro juego de **Takara** trasladado al MSX desde Sord M5 sería el **Fruit Search** (フルーツサーチ). En esta ocasión recurren a un **Master Mind** y nuestro objetivo será asignar correctamente las frutas a cada una de las chicas, siguiendo las típicas pistas de estos juegos de inteligencia. Nos marcarán si hemos elegido bien alguna fruta y si la hemos asignado correctamente, pero sin decirnos cuál de ellas es, por lo que tendremos que irlo deduciendo.

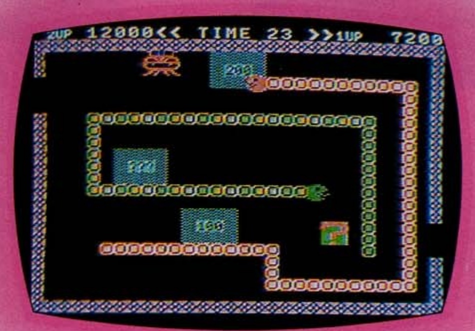
El mismo camino que los dos títulos anteriores tomó **Heavy Boxing** (ヘビーボクシング), proveniente de Sord M5 se convertía en la primera representación del boxeo en MSX. Lo más destacado era el tamaño de ambos púgiles, formados por 4 *sprites* cada uno, además del público, que aunque escaso, se ve que nuestro combate no era por el título mundial, sí que al menos ayudaba a darle algo de movimiento al fondo y no verlo tan vacío.



Takara también probó suerte con juegos para el ordenador Sord M5 y con su propia versión del ordenador, aquí lo vemos en una publicidad de 1982



●スペース・メイズ・アタック
君達の着陸船が「迷路惑星」に迷いこんでしまった。さあ、マザーシップ（母船）に乗って仲間を救い出そう！　待ちかまえる敵戦闘機の攻撃をかわし、迷路をくぐり抜け、最後に着陸船にドッキングできるまで、運動神経と推理力が同時に必要な、スリルあふれるレスキューゲーム。



●スーパースネーク
君はドン欲なヘビだ！　四角いジャングルの中で、どんどん「得点エサ」にカミついてハイスコアをめざそう！　壁や自分の胴体にぶつかると死んでしまうから、ぐるぐるトグロを巻いて逃げ場がなくなったりしないように注意すること。スピード感もバッチリの傑作反射ゲーム。



HALのMSXワンダーランドに、たくさんソフトが勢ぞろい！　いずれ劣らぬ名キャラクターが、スリルとスピードであなたの心をとりこにします。



●ステップアップ
生か、死か！　恐怖のビルに挑む、君は孤独なクライマー。落ちたら最後、硬い地上に叩きつけられて、命がない。次々と襲いくる怪物どもの攻撃をかわし無事に屋上で宇宙船に救助されるまで、絶え間ない緊張の連続！　高所恐怖症パニックの決定版リアルタイムゲーム。

MSX HAL
ドラゴンアタック
DRAGON ATTACK
1UP 1450 HIGH-SCORE 1450 2UP 1230

●ドラゴンアタック
恐るべき生命力を持つドラゴン軍団が攻めてくる！　君の武器は、ユーモラスなカニ型戦車1台だけだ。おぞましいドラゴンは、胴体を撃ち抜いても分裂してすぐ生き返ってしまう。敵の弱点はどこなのか？　君の反射神経を鍛えなおす、興奮と緊迫のバトルゲーム！

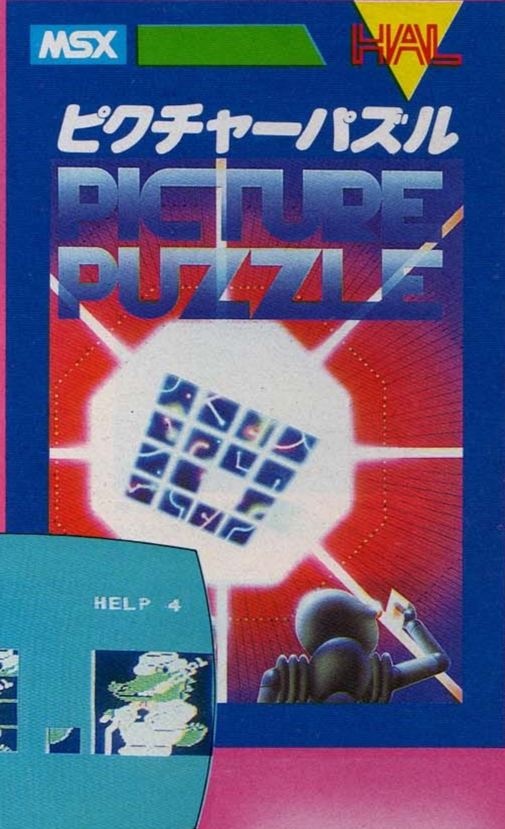


株式会社HALハル研究所
〒110 東京都台東区台東2-19-10木村屋ビル4F ☎03-834-7671

●ボクシング
試合開始、立体感あふれるリング上に激しいファイトが始まる！　右、左、ボディ、顔面、使えるパンチは多種多彩、フットワークやダッキングのテクニックも駆使して、カウンターパンチを決めよう！　はたして君は何ラウンドで敵を倒せるかな？　最高にリアルで迫力十分の格闘ゲーム。

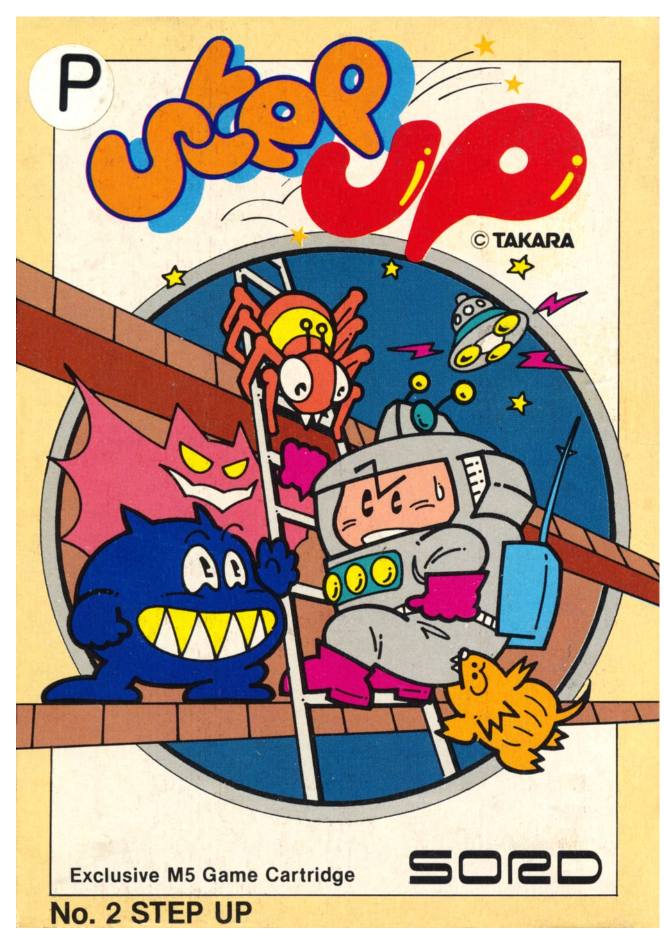
●ぶた丸パンツ
主人公は子豚のぶた丸!?　いじわるな「雷のパンツ君」が落とす卵をどんどん受けとめて、赤い卵なら投げ返してやっつけよう！　でも卵に熱中していると今度は横から「ちりとりオジサン」が……。卵の殻と一緒に掃除されないようにジャンプ！　ハラハラドキドキのギャグゲーム。

●ピクチャーパズル
ブタ君、ウマ君、ワニ君、ゾウ君、ネコ君、数字、ひとつ選んで16分割の画面に入れよう。意地悪なコンピュータにバラバラにされてしまった絵を、君は何分で復元できるか？　刻々と時間は過ぎていく世界記録をめざして急げ！　君の知能の限界に挑戦する、パズルゲームの傑作。

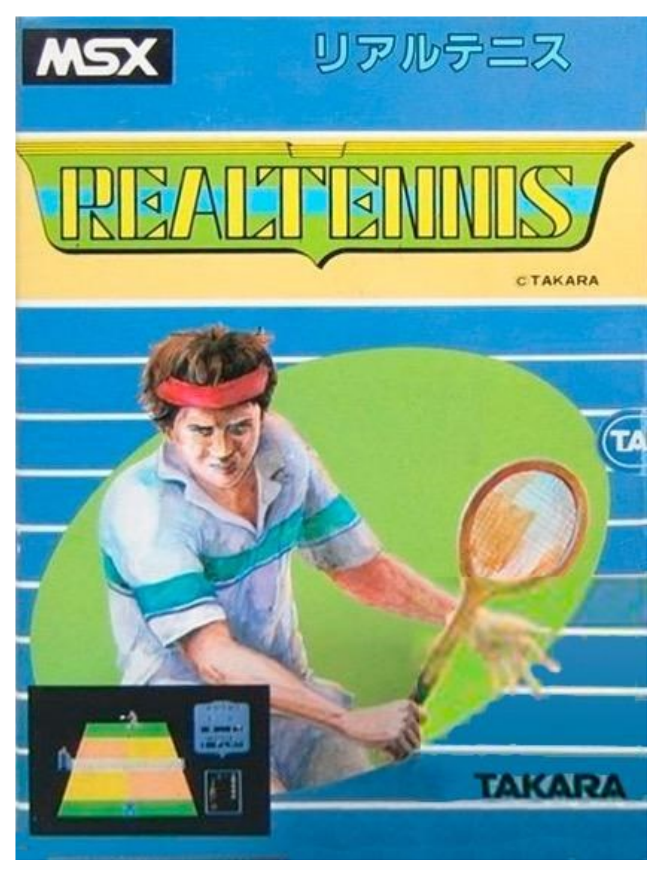


●フルーツサーチ
どの女の子のお皿に、どのフルーツが載っているか？　ヒントを手がかりに、鋭い推理で正解を探し出そう！　順序よく考えていかないと、もう頭の中はメチャクチャ。これで頭を訓練すれば、学校の成績もどんどん上がる？　楽しくてためになる、おもしろ推理ゲーム。





Step Up en su versión para Sord M5



Real Tennis, con su pista multicolor

En lo que se refiere a la jugabilidad, no era demasiado variada y casi parecía que nuestro boxeador lanzaba golpes al tuntún más que seguir nuestras órdenes. También le hubiese venido bien un poco más de agilidad a la hora de movernos por el cuadrilátero.

Con **Takara**, **Hal** encontró un filón con juegos de Sord M5 que se podían convertir a MSX de forma rápida. Otro ejemplo lo encontramos con **Step Up** (ステップアップ) en el que controlamos un alienígena cuya misión es llegar a la azotea para poder subir a su nave y huir del planeta Tierra. A tan noble misión se opondrán enemigos tan pintorescos como arañas, ratones, gatos y murciélagos. Aquí no vamos a encontrar nada de las grandilocuentes producciones norteamericanas de alienígenas invasores.

El mayor punto negativo del juego era la movilidad de su personaje, sobre todo a la hora de encarar una escalera. Era un error muy típico de la época, el exigir al jugador que colocase al personaje en el punto exacto, de lo contrario haría caso omiso a nuestra orden de subir o bajar una escalera. Un error que se puede minimizar con la práctica, pero lo que no era tan sencillo era aprender cómo pasar por debajo del molesto murciélago, ya que el juego nos dejaba un mínimo margen para lograrlo y normalmente era mejor reservarse una inmunidad para la azotea, lugar donde siempre había un murciélago dificultando que tomásemos contacto con nuestra nave.

Con **Real Tennis** (リアルテニス) **Takara** nos hacía preguntarnos si las pistas de tenis son así de psicodélicas en Japón. En esta ocasión se tomaron demasiado en serio lo de disponer de un ordenador con 16 colores, y el abusivo uso del color es lo que termina siendo más molesto. Una pena, porque los tenistas se mueven con agilidad y el juego da suficiente margen al jugador como para no frustrarle a la hora de intentar golpear la pelota.

Regresamos a **Hal Laboratory** con sus juegos propios, sus primeros lanzamientos se producen el 21 de noviembre de 1983 con el ya comentado **Butamaru Pants** a la cabeza y al que le acompañan otros tres títulos. Uno de ellos es **Picture Puzzle** (ピクチャーパズル), juego que consistía únicamente en un clásico puzle de piezas que podemos deslizar por el tablero según donde tengamos hueco disponible. Un juego muy simple cuya única justificación es que esté destinado para los más pequeños.

Algo más elaborado era **Space Maze Attack** (スペースメイズアタック), un juego en el que manejábamos una nave por un laberinto espacial con el único objetivo de encontrar la salida. Sí, el título no engañaba ni un ápice.

En total, 16 laberintos diferentes a nuestra disposición y una nave con buena movilidad con la que manejarnos entre los estrechos pasillos y tratar, a su vez, de esquivar o abatir a los enemigos que nos acosan. Tal y como es la disposición de la pantalla, con marcadores

arriba y abajo que recortan la zona de juego, el mayor peligro viene con los enemigos que aparecen por arriba y por abajo, con los que tendremos menos tiempo para reaccionar.

Por otro lado, uno de los aspectos más positivos del juego es la suavidad del *scroll*, algo que se agradece en un juego con tanto movimiento y que logra al jugar con los *tiles* redefiniéndolos para dar la sensación del desplazamiento píxel a píxel.

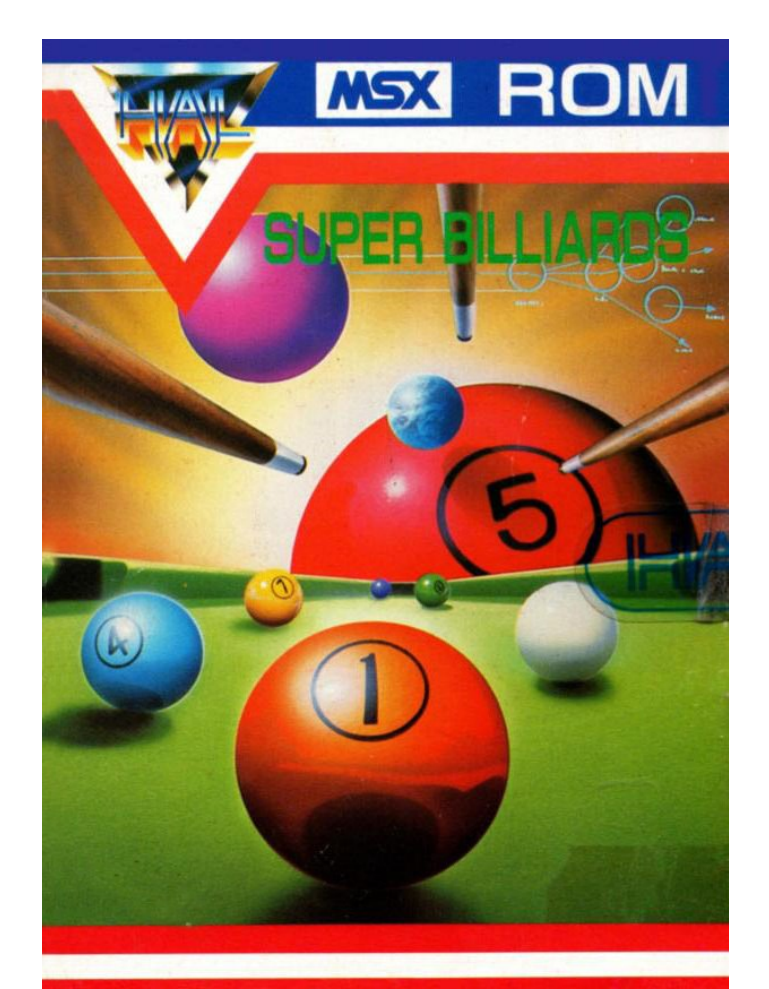
Para completar esta primera tanda de juegos de **Hal** tenemos **Super Snake** (スーパースネーク). Basado en el juego de la serpiente y sin ofrecer ningún aliciente extra para jugarlo, únicamente nos darán un tiempo en el que nuestro objetivo será conseguir todos los puntos que podamos. Si chocamos con nuestra cola o con las paredes no perderemos vidas, son infinitas, solamente recibiremos puntos negativos que nos restarán a la puntuación final. La única opción para elegir será la velocidad a la que se moverá la serpiente y si queremos competir contra un amigo.

Posteriormente a estos títulos **Hal** lanzaría **Picky** (ピッキー), juego que no está preservado por lo que no tenemos prácticamente información sobre él. Lo único que podemos es observar una captura publicada en la **MSX Magazine**, donde se intuye que se podía jugar a dobles y que parece que el objetivo era eliminar a los enemigos a base de lanzar piedras.

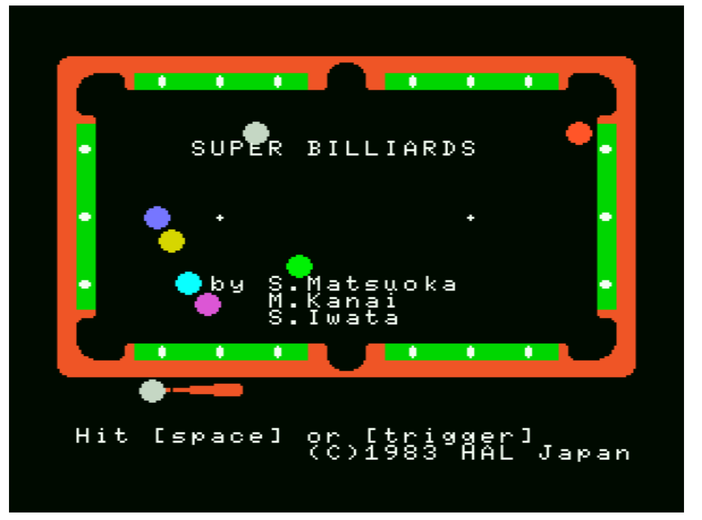
Por último, nos encontramos con **Super Billiards** (スーパービリヤード) realizado por la terna Satoru Iwata, Satoshi Matsuoka y Makoto Kanai. Pese a que el juego no ofrece la posibilidad de competir contra el ordenador, sí permite el modo de dos jugadores, pero ambos han de ser humanos. **Super Billiards** ofrece una amplia gama de opciones con los que configurar una partida a nuestro gusto: grado de fricción del tapete, puntos a conseguir, golpes a realizar... muy completo.

Lo que es el sistema de juego en sí, cómo se desarrolla la acción sobre el tapete, el juego también es bastante notable, da al jugador todas las posibilidades de fuerza y colocación para que pueda precisar el próximo golpe con su palo de billar. Gráficamente cumple, poco más se le puede pedir a un juego de este estilo, pero sí que una melodía o algún sonido más le hubiese venido bien para amenizar bien la partida.

Resumiendo, **Hal Laboratory** nos ofrecía un buen juego de billar lastrado por esa imposibilidad de enfrentarnos al ordenador o de incluir algún otro sistema más desafiante, en el que tuviésemos que superar varios tapetes.



Super Billiards, de lo mejor en billar para MSX



Todo un desafío atinar con las troneras


KONAMI
Nace la pequeña ola

Hablar de **Konami** en MSX es hablar de otra cosa. Por mucho que suene a obviedad, a historia contada mil veces, la trayectoria de **Konami** en el estándar MSX supuso un reguero de obras con una calidad casi siempre superior a la media. Ver el logo de **Konami** en un juego solía ser sinónimo de calidad, de diversión asegurada, de tener un producto bien trabajado y mimado hasta conseguir el resultado deseado. Ver el logo y leer **Konami**, salvo si vivías en Francia que a lo mejor leías "Kjonami" en tiendas y en algunas revistas de la época, y aunque en un principio uno podría llegar a pensar que, por lo que fuese, la compañía adoptó ese nombre en Francia quizá porque fuese mal sonante como ocurrió con una canción de la banda británica **Queen**, que tuvo que cambiar el nombre de su canción *Radio Ca Ca* por el definitivo *Radio Ga Ga* por obvias razones escatológicas. Pero no, en el caso de **Konami** todo venía por la tipografía del logo que comenzaron a usar en 1981 y que podía dar lugar a equívocos, con el rabo inferior de la K más alargado que les hacía pensar que ahí estaba camuflada una J.

Anécdotas al margen, la valía de **Konami** se demostró prácticamente desde el inicio, desde el año 1983 en el que salta al ruedo del MSX. Pese a tan temprano año y a ofrecer juegos más simples de los que posteriormente publicaría, lógico, sí que ya se veía que técnicamente ofrecían más que muchos juegos de otras compañías como **ASCII**, cuyos juegos en un alto porcentaje estaban programados en BASIC. Pero claro, **Konami** no era ninguna recién llegada al mundo del software lúdico, y entre sus recursos disponía de un buen arsenal de recreativas arcade de éxito que podía convertir al nuevo sistema. Entre ellas, las dos con las que se estrenó como sello con publicación propia en diciembre de 1983: **Frogger** (フロッガー) y **Super Cobra** (スーパーコブラ), que se podían encontrar en sus cajas de cartón naranja que sería el primer diseño propio de Konami.

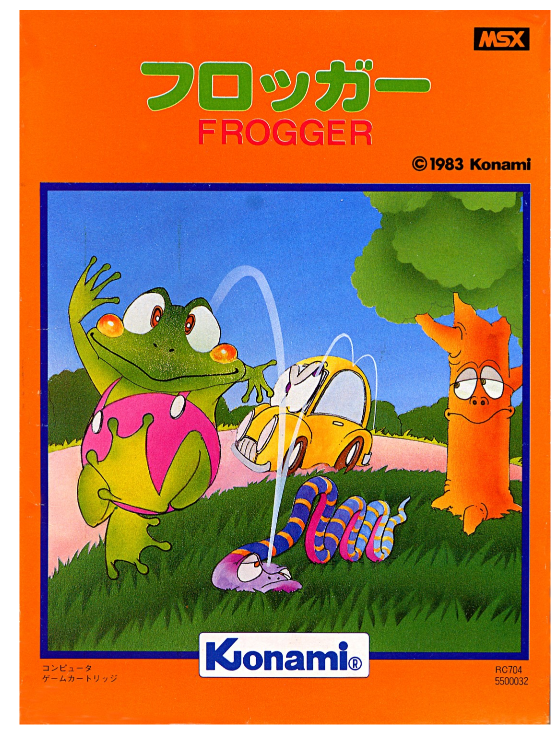


Primer logo de la compañía

MSX

1	↑	Ping pong	Kjonami
2	↑	Sky jaguar	Kjonami
3	↑	Kjonamis tennis	Kjonami
4	↑	Jumpjet	Anirog
5	↓	Sorcery	Virgin
6	↑	Track field 2	Kjonami
7	↑	Soccer	Kjonami
8	↑	Athlatic land	Kjonami
9	↑	Time curb	Aackosoft
10	↑	Flight deck	Aackosoft

Lista de los mejores juegos de MSX según la tienda G.I., con los "Kjonami" presidiendo.



Frogger, con la típica caja naranja de Konami.

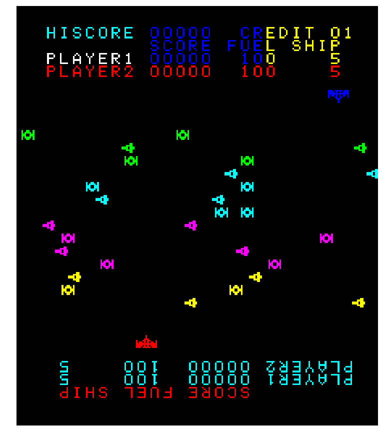


Según la información oficial publicada por **Konami** en su página web (sólo accesible hoy mediante la página **Wayback Machine**), los juegos publicados en diciembre de 1983 fueron **Antarctic Adventure**, **Athletic Land**, **Video Hustler** (**Konami's Billiards**) y **Frogger**. La fecha oficial de **Super Cobra** es enero de 1984.

Durante la realización de esta obra, hemos encontrado diversas fuentes que discrepan de las fechas publicadas por **Konami** en lo que respecta, sobre todo, a sus primeros juegos para MSX. Es por ello, que en los juegos en los que hayamos encontrado fechas diferentes haremos mención a ambas, y trataremos de hacer especial hincapié en algunas en las que parece haber más evidencias de que la fecha oficial no es la correcta.



Kagemasa Kôzuki, el máximo responsable de Konami



Space War, un toque de distinción a Space Invaders

Pero retrotraigámonos al inicio de la compañía el 21 de marzo de 1969, fundada en Toyonaka, Osaka, por Kagemasa Kôzuki (上月景正) en una pequeña tienda de alquiler y reparación de máquinas *jukebox* llamada **Enterprises Ltd.** (エンタプライズ社). Es el 19 de marzo de 1973 cuando se establece definitivamente como empresa manufacturera de máquinas recreativas bajo el nombre de **Konami Industry Co., Ltd.** (コナミ工業株式会社) con un capital inicial de un millón de yenes. El nombre venía dado por las iniciales de sus fundadores: Kagemasa **Kô**zuki, Yoshinobu **Na**kama (仲真良信) y Tatsuo **Mi**yasako (宮迫龍雄).

Experimentando un ascenso meteórico, en 1974 comienza a experimentar con máquinas recreativas y en 1978 lanza tres juegos: **Space Ship**, **Block Game** y **Block Invader**. Los tres juegos son clones de **Pong**, algo muy común en unos años en los que la industria del videojuego está todavía en pañales. Ya en 1979 comienza a exportar sus productos a los Estados Unidos viendo cómo su capital se multiplicaba por 40, es el año de **Space King** y **Space King 2**, dos juegos que copian sin rubor alguno el **Space Invaders** de **Taito**, pero también es el año de **Space War**, que al menos da un toque de originalidad al permitir dos jugadores que competían por conseguir la puntuación más alta destruyendo las naves enemigas, que son copias de los Tie Fighter de **La Guerra de las Galaxias**. **Konami** conseguía así su primer éxito en el mundo de los videojuegos, aunque todavía era un éxito moderado. Pero 1979 también es el año de otros juegos arcade de **Konami** como **Car Chase**, clon de **Head On**, **Rich Man**, clon de **Gee Bee**, o **Space Ship**, clon de **Asteroids**.



EL DATO

Situada en el barrio de Kamitsushima, en Toyonaka, la casa de la foto era la vivienda familiar de Kagemasa Kôzuki y, por lo tanto, la casa fundacional de **Konami**. En la parte izquierda podemos ver la placa donde está escrito “Tierra de la fundación de Konami” (コナミ創業の地).

Los usuarios de MSX ya saben a dónde pueden peregrinar para llevar sus ofrendas.

Llegados a este punto, hemos de volver momentáneamente al 22 de diciembre de 1975, fecha en la que se constituye la empresa **Leijac** (レジャｋック), una de las primeras editoras de juegos en Japón y fundada a partir de dos empresas: **Marusan Shôkai** (マル三商会) y **Katô** (カトウ), es por eso que **Leijac** comienza con dos presidentes al mismo tiempo, Akio Inoue (井上昭男) y Haruo Katô (加藤春夫). Esta bicefalia terminó en diciembre de 1977, cuando Katô dimite y funda otra empresa dedicada a juegos para parques infantiles: Nihon Yûen (日本游園).

Inicialmente, **Leijac** sólo estaba interesado en juegos infantiles y en máquinas recreativas tipo Picadilly (también conocidas como máquinas de medallas), no parecía seguir la corriente de otras compañías que claramente tendían a dar más y más protagonismo a los videojuegos. **Leijac** parece cambiar su rumbo y comienza a vender máquinas arcade, sin embargo, quien está detrás de estos nuevos juegos es **Konami**, ocupándose **Leijac** de la distribución. Este binomio continúa hasta el 20 de agosto de 1979, día en el que **Marusan Shôkai** transfiere sus acciones de **Leijac** a **Konami**. Es en este punto cuando aparecen en escena dos nuevos socios en **Konami**: Hiroshi Matsuda (松田拡)y Shokichi Ishihara (石原祥吉). Por cronología, es posible que provinieran de **Leijac**, pero tampoco tenemos ningún documento que acredite este dato.



Hiroshi Matsuda, Shokichi Ishihara y Kagemasa Kôzuki, foto de la revista Electronic Games. Es el Kagami biraki (鏡開き), ceremonia tradicional japonesa, celebrado con motivo de la inauguración del nuevo edificio en Osaka en 1984.

Se inicia así un proceso de fagocitación, por el que **Leijac** comienza poco a poco a desaparecer absorbida por **Konami**. Primero, vemos como en el arcade **The End**, noviembre de 1980, por primera vez aparece el logo de **Konami** en la pantalla de título. Después, en julio de 1981, **Konami** anuncia formalmente que **Leijac** deja de ser su distribuidor exclusivo. Por último, el 15 de septiembre de 1981, **Konami** asume definitivamente todas las funciones de **Leijac**, suponiendo la desaparición formal de la empresa.



Logo de Konami creado en 1981

Volviendo a **Konami**, la compañía crece al mismo ritmo que la industria del videojuego y evoluciona dejando atrás tanta copia descarada, algo muy habitual a finales de los 70, y así la década de los 80 comienza con fuerza y en mayo la empresa se traslada a un nuevo edificio recién construido. Pero su progresión hace que en sólo dos años tenga que hacer las maletas de nuevo para ir al Osaka Ekimae Daiyon Building en el distrito comercial de Kita-Ku, siendo su capital ya de 120 millones. Este cambio es el preámbulo de lo que está por venir, de un cambio total en **Konami** que a partir de 1981 comenzará a publicar arcades originales y empezará a hacerse un importante hueco en la industria.



Logo inicial de Konami y el de Leijac, ¿quizá una fusión entre ambos para crear la K de Konami en 1981?

Entre medias, es en marzo de 1981 cuando **Konami** adopta su clásico logo. Sí, ese que traía de cabeza en tierras francesas y que tan fácilmente reconocían jugadores a lo largo y ancho del mundo.

Entre 1981 y 1982 la producción de **Konami** es muy abundante. Podemos afirmar que en estos dos años **Konami** planta una base muy sólida de títulos, que no sólo le reportan beneficios en los salones arcades, sino que a su vez le da entrada al formato doméstico al realizar sus conversiones.

1981 es el año de títulos tan destacables como **Amidar** (アミダー), basado en la lotería amidakuji, un juego de azar típico de Japón. **Strategy X** (ストラテジーX), en el que pilotamos un tanque y podemos disparar en múltiples direcciones. Los grandes clásicos **Scramble** (スクランブル) y **Super Cobra** (スーパーコブラ), de los que tendremos ocasión de hablar más adelante. También **Turpin** (スーパーコブラ), con un laberinto al estilo **Pac-Man** y donde tendremos que rescatar a las pequeñas tortugas para llevarlas a su casa, algo similar a lo que veríamos después en **Frogger** (ターピン) con el rescate de la rana, aunque ahí sería para conseguir una mayor puntuación. Por último, tenemos a **Jungler** (ジャングラー), en el que varios dragones se enfrentan por ser el último superviviente.



Flyer de la recreativa Tutankham

Pero es que en 1982 tenemos, entre otros, a cuatro grandes clásicos de **Konami**: el ya mencionado **Frogger**, **Pooyan** (プーヤン), **Guttang Gottong** (ガッタンゴットン) y **Tutankham** (ツタンカーム). De estos cuatro, el único que no veríamos en MSX sería **Tutankham**, que si que tuvo versión en múltiples ordenadores y consolas. **Guttang Gottong** fue rebautizado como **Crazy Train**.

Con todo esto, llegamos a 1983 y en noviembre **Konami** anuncia una ampliación de capital hasta los 300 millones. Siendo ya un auténtico gigante, en diciembre aterriza en el MSX con uno de sus grupos de desarrollo comenzando a desentrañar las posibilidades que ofrecía el nuevo estándar para la creación de juegos. Inicialmente el departamento de desarrollo número 3 se dedicaba en general a ordenadores personales, pero con el tiempo acabó produciendo casi exclusivamente para MSX, existiendo otro que se dedicaba en exclusiva a la creación de recreativas y posteriormente crearían otro específico para Famicom. **Konami** era una empresa totalmente profesionalizada y adoptaba un férreo secretismo en cuanto a la composición de sus plantillas, por eso es particularmente difícil, si no casi imposible, descubrir quién estaba detrás de cada uno de sus juegos.



Pequeños cambios en el logo de 1983 respecto al de 1981

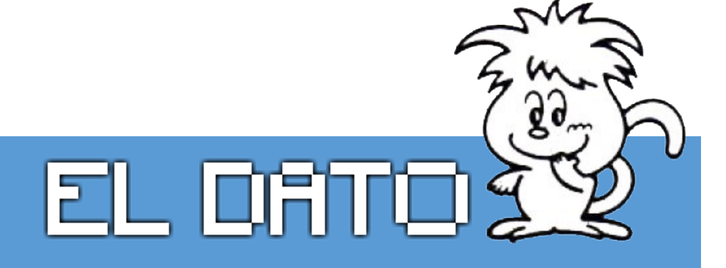
Hideo Kojima (小島秀夫) llegó a pertenecer a la división de MSX para su disgusto, ya que él entró en la compañía con la idea de crear juegos para máquinas arcade o para la Famicom, pero de eso ya hablaremos en años posteriores. Ahora mismo lo que nos interesa es lo que el propio Kojima contó sobre la división de **Konami** para juegos de MSX en el número especial de 2005 de la **MSX Magazine**, en esa entrevista, entre otras cosas, contaba las primeras impresiones que tuvo a su llegada en 1986, decía que **Konami** era plenamente consciente de la inferioridad técnica del MSX respecto a los arcades y también a los juegos de la NES. Para paliar esta

diferencia, la división MSX era la única que contaba con gente dedicada exclusivamente a la planificación de cada juego, lo que vendría a ser el diseño de los niveles y la jugabilidad. Los planificadores tenían reuniones donde orientaban a los programadores sobre qué dirección tomar en cada momento y tomar las decisiones oportunas y recibiendo, a su vez, también información y opiniones de los propios programadores y grafistas. Pensando en ello con perspectiva, esto explicaría perfectamente el porqué de lo que podríamos llamar “jugabilidad Konami”.

Volviendo a los juegos de 1983, **Frogger** (フロッガー) aprovechaba el éxito del original de recreativa y era un fijo prácticamente en cualquier sistema doméstico, de tal modo que si quisiésemos hacer una relación de todos los sistemas en los que apareció el juego casi necesitaríamos editar un suplemento sólo para tal fin. Estamos ante un juego clásico con mayúsculas, de los que provocaron que múltiples compañías creasen sus propios clones de **Frogger** y que casi no hubiese revista sin un lector que les enviase un listado con su propia versión del juego.



¿Para qué quería la rana cruzar la carretera?
Para llegar al otro lado





●オーナーインタビュー●

上月景正氏［コナミ工業㈱社長］に聞く

きいて園部隼人

急成長企業のナンバーワンとして一躍有名になったビデオゲームメーカー、家庭用ビデオゲームや教育機器などの新分野への進出で注目のベンチャービジネス・コナミ工業／上月社長の登場。

MSXパソコンに期待

園部 MSXに力を入れていらっしゃいますが、日本はともかく、アメリカなどでは普及する可能性は非常に少ないように思うのですが。

上月 ホームマーケットに、どういう形で入り込めるかということに対しては、早くから関心があったんです。

それで一時NECの6000のソフトを手がけて、こういうマーケットに入ろうかと思ったけど、一社のハード一機種だけではなかなか難しいと結論しました。

日本ではパソコンはコンピュータメーカーが作っていますが、アメリカの場合はアミューズメントに利用するというところから、玩具メーカーが作っているといった具合で、その形態が違っているんです。

しかし、どちらも統一性がない。それぞれのソフトに合わせたソフトとなると、収益はあがらないわけです。現在の日本のソフトハウスはあまり収益をあげていらっしゃらない。

ということで、非常に無駄な時間を過ごしました。じっとながめてましてね。

そこへMSXパソコンがでてきたんです。最初、あまり関心がなかったのですが、ただひとつ、家電メーカーが一斉に参加するということで見守っていました。

なるほど、統一機種を出すというたい文句で発表されたとおり、ナショナルもソニーも日立も、キャノンとかも出てくるんですね。

それで、これは間違いない、こういう家電メーカーが一斉に発売するのだから、私は必ずこの機種は伸びると思ったわけです。

現在十万台としても、すぐに五十万、百万になる可能性はあるんだから、と一斉にMSXをスタートしたのです。

これがアメリカではどうか？ということですが、私は日本の家電メーカーの販売力、ブランド、製造のコストを考えれば、アメリカで普及するのは時間の問題だと思います。

園部 パソコンの輸出ですね。

上月 そうです。家電製品としましてね。ですから、私としてはアメリカのメーカーがMSXを作らないは問題にはならないと。

園部 VTRと同じようなケースということで？

上月 MSXも同じような方式でやると思いますね。

アメリカで、今、アタリといいますけど、何年も前にできたハードで、もうものが違うんです。MSXと比べると、画面を見ただけでも全然レベルが違いますね。

ですからアタリの機種を持っている人でも、次の機種に切り換えていく可能性があるんです。

私は、そういう時期に家電メーカーの安い統一機種というのは、もうすごい武器になるんじゃないかと、そういう気がしますね。

それだけに、一斉に開発にかかったわけです。

園部 MSXにすべてを賭けると？

上月 人は、今出ているMSX一機種だけで議論していますが、それは間違いです。

MSXのシステムは今後、二号機、三号機、四号機とソフトが全部同じでグレードア

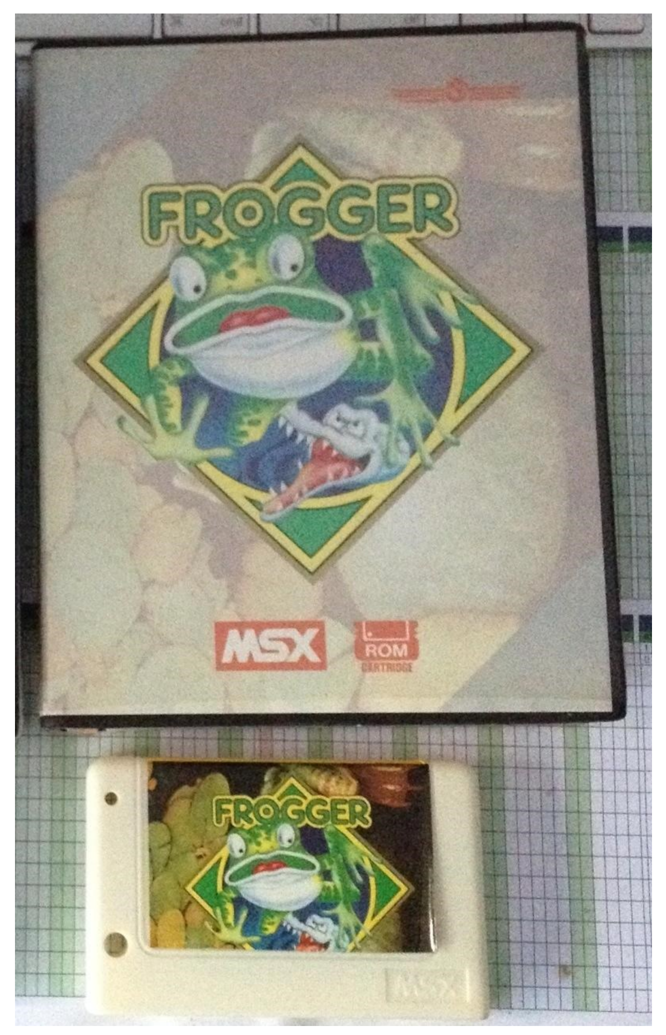
40

En el número 16 de la revista **Amusement Life** se entrevistaba a Kagemasa Kôzuki, centrándose en buena parte en la entrada de **Konami** en el estándar MSX. Kôzuki manifestaba que “desde el principio me interesó cómo podíamos introducirnos en el mercado doméstico. Durante un tiempo me dediqué al software para la NEC 6000 y pensé en entrar en este mercado, pero llegué a la conclusión de que sería difícil entrar en el mercado con el hardware y los modelos de una sola empresa [...]. Entonces llegó el MSX. Al principio no me interesaba mucho, pero luego vi que todos los fabricantes de electrónica de consumo iban a lanzarlos al mismo tiempo. Vi que también estaban National, Sony, Hitachi, Canon y otros [...] Así que no había duda de que así iba a ser. Estaba seguro de que este modelo crecería porque todos los fabricantes de electrónica de consumo lo estaban involucrados. Aunque actualmente haya 100.000 unidades, la cifra podría aumentar pronto a 500.000 o incluso a un millón”.

Estas eran sus declaraciones publicadas en mayo de 1984. Es cierto que **Konami** intentó entrar en el mercado de la gama de ordenadores NEC, mayoritarios en el país nipón, y en revistas del sector se podían encontrar anuncios de sus juegos, pero parece que el resultado no fue satisfactorio y vieron una oportunidad en el MSX.

Así que teníamos a nuestra rana tratando de llegar al otro lado, debiendo ubicarse en uno de los cinco huecos de la parte superior, sin repetirlos, para una vez completados los cinco dar paso al siguiente nivel. Teníamos que superar la primera zona de carretera, repleta de vehículos circulando, y una segunda de río en el que nos encontrábamos con troncos y tortugas a los que subirse, pero también con serpientes, que nos quitarían una vida si nos tocaban, y los cocodrilos a los que podíamos subirnos, pero también nos matarían si nos subíamos a su cabeza.

Para conseguir puntos extras tendremos que completar el recorrido lo más rápido posible, teniendo en cuenta además que si se agota el tiempo perderemos una vida. Aunque también conseguiremos puntos si por el camino recogemos a otra rana de nuestro mismo color, no de color morado como en el arcade. Lo que se echa en falta respecto al arcade son las moscas y cocodrilos que podían aparecer en los huecos que eran nuestro destino final.



Versión pirata de Frogger publicada en Taiwán. La portada es copia de la versión de Colecovision

Como decisiones técnicas, destaca el haber colocado el marcador del juego en columna en la parte derecha para así tratar de imitar el formato 3:4 de la recreativa original. También se respetan las melodías de inicio y fin de nivel, no así otras pequeñas que sonaban en el arcade cada vez que una rana llegaba a su meta.

Pese a su éxito en arcades, la **MSX Magazine** japonesa no pareció muy impresionada por el juego y le dio tres estrellas destacando que esperaba algo más creativo respecto a la composición de la pantalla. Pese a todo, la misma revista en 1988 volvió a hablar del juego en su sección Retro-MSX y poniéndolo en el lugar que se merecía al considerarlo un clásico. Hasta Argentina llegó también, con una de las típicas distribuciones del país, y el redactor de **Load MSX** destacaba que "se trata de uno de los pocos pasatiempos donde no hace falta matar a nadie para poder ganar". Efectivamente, mejor nos iría si fuésemos armados con una metralleta.



Super Cobra, edición original japonesa

También nos valdría haber cruzado con un helicóptero como el que pilotábamos en **Super Cobra** (スーパーコブラ), conversión del arcade de marzo de 1981 de la propia **Konami** y que ya había visto la luz en varios ordenadores y consolas domésticas: Intellivision, Sord M5, PC-6001, Atari 2600, Colecovision, etc. Además, era secuela de otro éxito de la compañía: **Scramble** (スクランブル), lanzado sólo un mes antes y siendo ambos un gran éxito en los Estados Unidos.

De **Scramble** no tuvimos noticia en MSX, al menos de forma oficial porque cierto grupo británico llegó a publicar el sospechoso **Skramble**, así que nos centraremos en esta descafeinada conversión del **Super Cobra**. Descafeinada primero porque mientras que en el arcade nuestro cometido era recorrer 11 niveles, en MSX nos recortaban la misión y la dividían en únicamente cuatro, recortando número y variedad de situaciones. No sólo se recortaba en longitud, sino también en dificultad ya que el arcade resultaba un buen reto mientras que en MSX con

un poco de práctica es posible darle un par de vueltas al juego sin mucha dificultad.

Del formato 3:4 del arcade pasábamos al 4:3 del MSX, lo que nos daba una mayor amplitud de visión y facilitaba el poder anticipar los movimientos de los misiles enemigos, ya de por sí más lentos, y superar los desniveles, muchísimo menos pronunciados y sin zonas tan angostas. Sí se mantenía intacta la necesidad de recargar combustible y también lo hacíamos de la misma forma peculiar: a base de misil. Sí, nuestro helicóptero recargaba si atinaba con uno de sus misiles en los depósitos de combustible diseminados por el mapeado.

Como decíamos, cada vuelta al juego se divide en cuatro zonas. En la primera de ellas nos enfrentaremos a misiles y torretas enemigas, que en la primera vuelta no dispararán. En la segunda zona harán acto de presencia los ovnis, siendo los de color rojo los más imprevisibles en su movimiento. En la tercera zona pasaremos por una gruta por lo que deberemos tener cuidado de no chocar con el techo donde también habrá misiles. Por último, la cuarta es muy similar a la primera, aunque con las torretas ya disparando desde la primera vuelta, y en nuestro camino encontraremos nuestro objetivo: una caja que tendremos que recoger tocándola por la parte superior. Al hacerlo pasaremos el nivel y nos darán un bonus de puntos. Tras esa caja no encontraremos ningún depósito de combustible y si no la cogemos volverá a aparecer cíclicamente, pero si fallamos demasiadas veces irremediablemente nos quedaremos sin combustible y caeremos.

Aunque técnicamente es inferior al **Frogger**, parece que tuvo una mayor presencia en las distintas revistas. Muy curioso era el comentario que podíamos leer en la holandesa **MSX Computer Magazine**: "Los poseedores de los derechos de **Scramble** no estarán contentos". Por supuesto, en aquella época la información no estaba a un golpe de clic para poder contrastarla y es por eso que el redactor neerlandés desconocía que estaba ante la secuela oficial del **Scramble**. En la argentina **Load MSX** le daban un 9 en gráficos y en atracción, nota demasiado elevada para ser analizado en 1986. Mucho menos entusiastas se mostraron en Gran Bretaña, con la **MSX Computing** señalando que era una "idea anticuada, pero aún vale la pena jugar", y la **MSX User** decía que "no es una de las mejores versiones de este juego" concediéndole un 6. En España tampoco hubo una gran aceptación, aunque la **MSX Magazine** le daba un 7 en adicción y la **MSX Extra** decía que tenía un "sonido acertado, grafismo preciso". Preciso, pero bastante esquemático y sonoramente bastante limitado como sus contemporáneos.



Portada de la edición europea. Sin duda , salimos ganando



La fase de los ovnis, la más temida del Super Cobra

SONY

El gigante tecnológico



SONY



(上手に使って上手に節電

En 1946, Akio Morita (盛田昭夫) y Masaru Ibuka (井深大), junto a otras 18 personas, fundan la **Tokyo Tsushin Kogyo K.K.** (東京通信工業株式会社) en el tercer piso de Shiroki-ya, unos grandes almacenes en Nihonbashi, barrio de Chuo, Tokio. La empresa era un pequeño instituto de investigación, dedicándose en sus primeros años a la fabricación y venta de voltímetros de tubos de vacío.


Masaru Ibuka y Akio Morita, foto de sony.com

En 1950 la empresa se coloca a la vanguardia al desarrollar el primer magnetófono de la historia de Japón: el G-Type. También, ese mismo año, comienza a producir sus propios transistores y, en consecuencia, en 1955 fabrica el primer radio de transistores japonés: el TR-55.

De cara a su internacionalización, llegó el momento de pensar en un nuevo nombre para la empresa que pudiese funcionar en Europa y América. La primera opción fue usar las iniciales, TTK, pero esto se descartó ya que así se conocía a una empresa de ferrocarriles. La segunda fue usar la primera sílaba de cada palabra: Totsuko, pero en un viaje a Estados Unidos, Akio Morita descubrió que Totsuko era muy difícil de pronunciar para los angloparlantes, así que hubo que descartarlo también. La tercera opción fue usar la traducción al inglés, Teletec, pero de nuevo ya existía una empresa que usaba ese nombre.

La solución final llegó conjuntado la palabra latina *sonus*, que se refiere al sonido, y era similar a la palabra inglesa *sonny*, una manera coloquial de referirse a una persona joven. Además, en el Japón de los 50 se les llamaba *sonny boys* a los jóvenes inteligentes, así que la decisión parecía estar tomada. Sin embargo, el nombre Sonny en japonés sonaba a *son* (損), que significa pérdidas. Preocupado por esa asociación, Akio Morita decidió quitarle una n y dejarlo en el definitivo **Sony**, nombre que queda fijado en enero de 1958.


G-Type

La década de los 60 supone la expansión a un nuevo negocio, el de los televisores. Son años de investigación que se inician en 1961 y terminan en 1968, cuando consigue presentar una televisión en color de calidad. El primer Trinitron, el KV-1310. Ese mismo año se alía con **CBS** en Estados Unidos para fundar **CBS/Sony** y entrar así en el mundo de las discográficas.


TR-55

La década de los 70 trae nuevos hitos para **Sony**. En 1970 se convierte en la primera empresa japonesa que cotiza en la bolsa de valores de Nueva York. En 1975 presenta el SL-6300, el primer reproductor de vídeo sistema **Betamax** (aunque ya sabemos que terminó perdiendo frente al **VHS**), mientras que en 1979 presenta su *walkman* TPS-L2. No es el primer fabricante en presentar un dispositivo de audio portátil similar, pero sí es el que consigue mayor éxito y cambia la forma de escuchar la música, popularizando el uso del casete.



KV-1310 y TPS-L2



Flyer del Guzzler

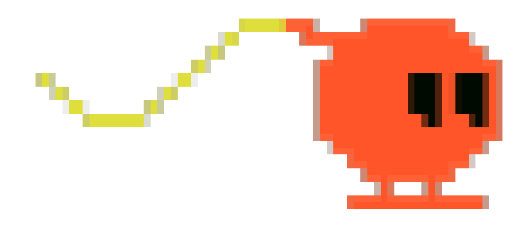


Sparkie y Guzzler, primos hermanos

Así llegamos a 1982, con **Sony Corporation** (ソニー株式会社) como un gigante multinacional que fija su punto de mira en el incipiente mundo de la informática. Su primer intento se produce con el ordenador SMC-70. En 1983 crea su marca **Hit Bit**, con el que se identificarán desde entonces tanto el software como el hardware que produzca, tanto el de su nuevo ordenador, el SMC-777, como el del nuevo estándar MSX, al que **Sony** se adhiere y entra de lleno con títulos propios como el juego **Computer Othello** (コンピューターオセロ), aparecido el 21 de noviembre con portada de Susumu Matsushita (松下進) y programado por M. Kanayama, quien en el 85 fue también autor de **Computer Pachinko** (スーパーパチンコ) para **Colpax**. Pero en lo que respecta al año que tratamos ahora, 1983, tendremos **Crazy Train** (クレイジートレイン) y **Juno First** (ジュノファースト). Es cierto que se suele incluir en este año **Sparkie** (スパーキー) pero las fuentes japonesas consultadas sitúan su publicación ya en 1984, pese al copyright que muestra en su menú. No será la última vez que veamos que copyright y año de salida no tienen por qué coincidir.

Centrándonos en la terna **Sparkie**, **Juno First** y **Crazy Train**, destacaremos que los tres juegos proceden de **Konami**. Es sabido que varios juegos de **Konami** fueron publicados a la vez por **Sony**, e incluso también por **Casio**, pero estos tres son los únicos que **Konami** no lanzó bajo su propio sello. Pudiera ser que fuese producto de los términos del acuerdo que tendrían **Konami** y **Sony**, acuerdo por supuesto secreto y del que parece imposible conocer los términos exactos.

Pero hagamos un juego más arriesgado todavía y analicémoslos un momento más en profundidad ¿Qué tienen en común además de mostrar el copyright de **Konami**? **Juno First** y **Crazy Train** sabemos que proceden de sendos arcades de la propia **Konami** ¿Y **Sparkie**, es el garbanzo negro que no era un arcade y que **Konami** no rescató para sus propias ediciones? Pues no, la historia de **Sparkie** es un poco más complicada ya que sí que estuvo en producción para ser publicado en salones recreativos, y seguramente estuvo prácticamente finalizado si es que no lo estuvo en su totalidad ¿Qué ocurrió para que finalmente no viese la luz? Pues una de las hipótesis más plausibles es que se cruzó en su camino un juego de **Tehkan**: el **Guzzler** (ガズラー). Un simple vistazo a este arcade, aparecido en abril de 1983, nos hará notar el enorme parecido existente con el título de **Konami** que desaconsejaría la publicación del **Sparkie**. Siguiendo con las hipótesis, es probable que **Konami** reaprovechase el título, las artes, y todo lo que ya había trabajado en el arcade para esta conversión a MSX, pasándole la patata caliente a **Sony** al cederle su publicación.

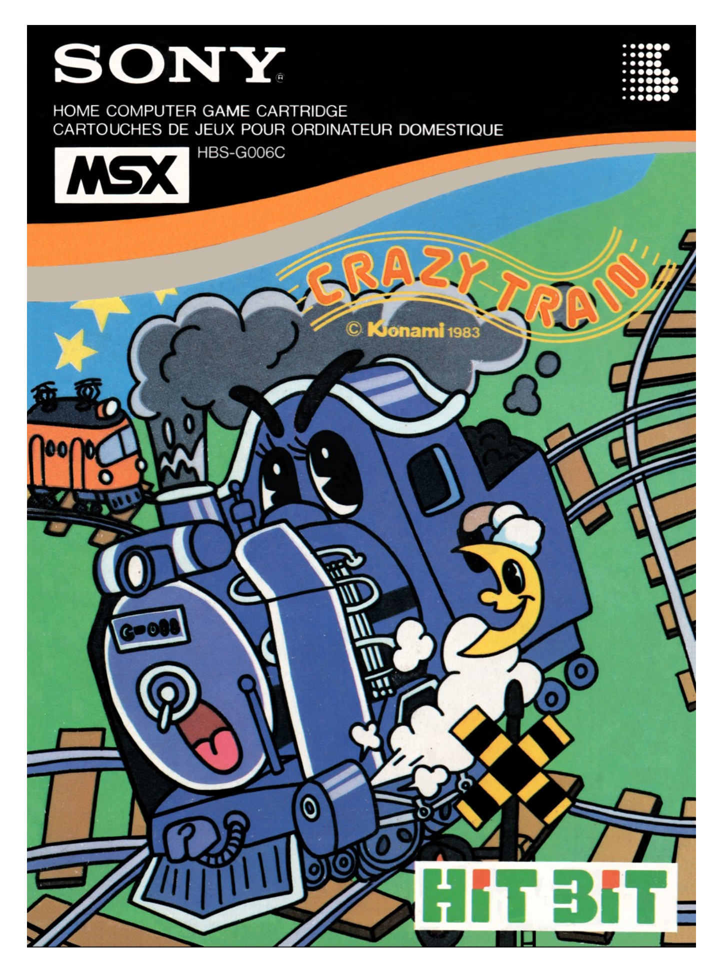


Entonces tendríamos una terna de tres arcades portados a MSX que salieron bajo el sello de **Sony** ¿Qué más podemos deducir? Pues un análisis más exhaustivo del código nos revelaría que estos tres juegos se alojan entre las direcciones 0000h y 4000h, dicho de otro modo, en los primeros 16KB de la memoria del MSX donde está alojada la BIOS. Esto de por sí ya es algo extraño, que se ejecuten en la página cero, y más en una compañía como **Konami** que desde sus primeros títulos mostró una programación mucho más lógica y estructurada. Incluso el **Sparkie** hace algo todavía más raro, redefine completamente su set de caracteres para mostrar el fondo de pantalla. Sí, prácticamente igual que como lo hacían las conversiones directas provenientes de Spectrum.

Con todo esto sobre la mesa nos quedan tres opciones. La primera sería que fueran fruto de la inexperiencia, aunque **Super Cobra** y **Frogger** serían de la misma época y muestran una programación más acorde a lo que se pudo ver de **Konami** en años posteriores, o quizá se tratase de un grupo de la propia **Konami** que después fue destinado a otro grupo de desarrollo. La segunda opción sería que fuese un encargo de la propia **Konami** a algún pequeño grupo de software para cumplir con un acuerdo con Sony, algo que realmente es muy probable que sucediera en años posteriores. La tercera opción es que fuese la propia **Sony** la que pagase por las licencias y desarrollasen ellos los juegos, algo no tan extraño. Claro, todo esto no son más que teorías, pero es cierto que hay datos objetivos que al menos nos pueden permitir dudar y pensar en ello.

Para resolver el misterio, o al menos para acercarnos más a la realidad, nada mejor que analizar la versión para Sord M5 del **Crazy Train**, llamada **Guttang Gottong** (カッタンコットン) como onomatopeya del sonido del tren en movimiento, y buscar paralelismos en las rutinas. Y sí, se encuentran, prácticamente podemos decir que estamos ante un port desde Sord M5, con lo que la teoría que gana más enteros es que fue un grupo de la propia **Konami** que tenía experiencia en el Sord y se guió por lo aprendido en el M5. Por poner otro ejemplo, también la versión para Sord M5 del **Super Cobra** es tremendamente similar a la de MSX, con las salvedades gráficas al no tener el VDP del MSX. O bien de forma paralela, o bien posteriormente, **Konami** creo su grupo para desarrollo de MSX con los prototipos que tenían disponibles y ahí empezaron a surgir sus juegos con un estilo mucho más definido.

Pese a todo, podremos seguir albergando dudas porque esos juegos siguen sin parecer hechos por la metodología de trabajo de **Konami** ¿Podríamos asegurar que las versiones de Sord M5 fueron hechas por **Konami**? Es el inconveniente a tanto secretismo.



Crazy Train, edición europea



El juego de mesa Chiku Taku Bang Bang



El arcade Loco-Motion

Centrándonos ya en el **Crazy Train**, era una conversión de la recreativa **Loco-Motion** (ガッタンゴットン) realizada en marzo de 1982 por **Konami**. Como anécdota, en las navidades de 1981 hizo furor en Japón un juego de mesa de nombre **Chiku Taku Bang Bang** (チクタクバンバン) en el que la locomotora se sustituía por un reloj, pero el desarrollo venía a ser muy similar. Con anterioridad a su salida en MSX, el 21 de noviembre de 1983, el juego ya había visto la luz, bajo el nombre **Loco-Motion**, en Intellivision, Sord M5 y Tomy Tutor.

El objetivo es guiar a tu locomotora para que pase por las distintas estaciones. Para ello, el tablero se dividirá en piezas de puzle que podremos mover para formar el camino que nos lleve al éxito cumpliendo con nuestras obligaciones de maquinista. No toda va a ser tan fácil, ya que nuestra máquina no será la única que pasará por las vías, y tendremos que tratar de evitar un inoportuno choque perdiendo una vida. Además, sólo podremos visitar cada estación una vez ya que tras nuestro paso ésta se convertirá en una vía muerta.

El juego convenció a la británica **What's MSX?** concediéndole un 8 y considerando que las 18 libras que costaba era una buena inversión. Por su lado, la francesa **Tilt** le daba 4 estrellas sobre 6 en interés, pero sólo 2 en gráficos aunque destacaba que sus posibilidades estratégicas eran amplias. Mientras que la también francesa **Micros MSX**, revista habituada a atizar a discreción, suspendía el juego con un 9 sobre 20. Tampoco despertó grandes pasiones en la japonesa **MSX Magazine** al darle 3 estrellas sobre 5.



Juno First, la nave de Sony quedó espectacular

En cuanto a **Juno First**, se publica el 21 de noviembre y nos encontramos con otra conversión de arcade, aunque con algunas diferencias jugables, que hace que la versión MSX sea más difícil que el original. En esta ocasión no hay versión doméstica previa a la de MSX, pero sí que posteriormente hubo adaptación a los ordenadores de 8 bits de Atari y para el Commodore 64, seguramente consecuencia del éxito de la recreativa en Estados Unidos.

El argumento consiste en que nuestra nave **Juno First** debe destruir la central de fuerza magnética del enemigo. Para ello, contaremos con nuestra pistola de gas, así de ecológicos eran en aquella época.



Juno First y su rudimentario escenario con profundidad

Una de las grandes diferencias entre arcade y MSX radica en la movilidad de la nave, no en la horizontal sino en la vertical, ya que podíamos hacer que la nave avanzase más rápido e incluso que retrocediese, teniendo en cuenta que se mantenía siempre en la parte inferior y era el decorado y los enemigos los que nos daban la sensación de movimiento en la vertical. En el arcade esta aceleración y desaceleración tiene un efecto bastante inmediato y puede ser decisivo a la hora de esquivar los disparos. En MSX es un efecto mucho más relativo, menos dinámico y que no afecta a los disparos enemigos, algo fundamental.

La otra diferencia radica en la velocidad de los disparos, en MSX son mucho más rápidos por lo que en muchas ocasiones perderemos una vida casi sin saber qué nos ha alcanzado. La única estrategia será tratar de colocarse o justo debajo del enemigo o muy escorado, ya que ellos disparan en diagonal. Como ayuda contaremos con el *Warp*, que nos sacará por un breve espacio del tiempo de la pantalla para así evitar cualquier daño.

En lo que a la prensa se refiere, en España la **Input Micros** le daba un 6, teniendo en cuenta que lo analizaba ya en octubre del 88. En Gran Bretaña la **MSX Computing** suspendía el juego con dos estrellas como veredicto, pese a decir que tenía gráficos bastante buenos y que el juego respondía perfectamente a nuestras órdenes. **What MSX?** era mucho más generosa concediéndole un 8. La japonesa **MSX Magazine** lo puntuaba con 4 estrellas destacando su jugabilidad.



La cabinet original de Juno First

COMPILE

Creando en la sombra



El parque de ordenadores en Japón crecía año tras año exponencialmente, lo que propiciaba que cada vez más jóvenes entusiastas se unieran a empresas de software para poder desarrollar sus propios programas. Uno de ellos fue Masamitsu "Moo" Niitani (仁井谷正充), nacido el 10 de febrero de 1950 en Mihara, prefectura de Hiroshima. Su primer acercamiento al mundo de la informática se produjo al comprar un Apple II en 1978 por 500.000 yenes, inicialmente con 16KB de RAM aunque Niitani lo aumentó a 64KB. Tenía otras opciones en el mercado, pero Apple II ofrecía color, y eso le atrajo.

Pronto comenzó a programar para su nuevo ordenador pese a las dificultades, ya que el manual venía exclusivamente en inglés y no había traducción al japonés. Pero eso no detuvo a Niitani y con lápiz y papel fue poco a poco descubriendo los entresijos de los lenguajes de programación, llegando a realizar un juego de bolos en BASIC con rutinas en ensamblador. Siguiendo con su interés por los ordenadores, encontró trabajo en una pequeña tienda de Hiroshima: Auburn Denshi.



Masamitsu "Moo" Niitani

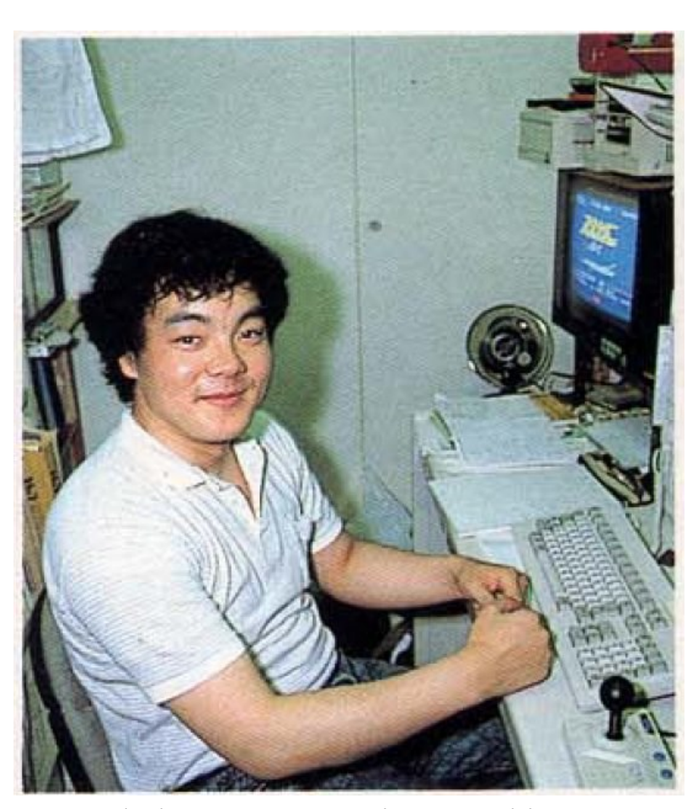
Mientras todo esto ocurría, otro joven de Hiroshima, Takayuki "Jemini" Hirono (広野 隆行), también había despertado un enorme interés por los ordenadores, pero su precio hacía que se tuviese que limitar a verlos y usarlos en las tiendas aprovechando que las grandes superficies organizaban ya lo que vendría a ser un 'rincón del ordenador' donde te permitían usarlos sin restricción. Allí se reunían los niños de la zona, absortos por las nuevas máquinas.

Aprovechando una pequeña bajada de precios, Hirono pudo comprar su primer ordenador en 1981: un PC -8001 con expansión de 16KB de RAM. En sus primeros meses se dedicó a teclear todos los listados que encontraba en las distintas revistas. Inicialmente lo hacía de forma mecánica, tecleando como un robot sin tratar de entender el porqué de cada instrucción hasta que un día, casi mágicamente, algo despertó en el joven Hirono y comenzó a interesarse por entender cómo funcionaban todas aquellas líneas de código.



Un PC-8001, con uno así comenzó Hirono

Comenzó como tantos otros, desentrañando juegos ajenos y tratando de mejorarlos corrigiendo pequeños defectos, hasta que se vio suficientemente capacitado como para crear sus propios juegos, empezando por el clásico juego de la serpiente realizado completamente en BASIC. Siguió haciendo juegos en BASIC hasta que se dio cuenta que eso le limitaba y que aprendiendo ensamblador podría mejorarlos notablemente, un lenguaje que ya había tratado de aprender anteriormente con la ayuda de un libro, pero que había abandonado porque no era capaz de entenderlo. En esta segunda oportunidad sí que pudo progresar en su aprendizaje, seguramente gracias a la experiencia adquirida programando en BASIC, y así pudo completar un juego que llamó **Monster Panic**. Envalentonado, envío su código a la revista **I/O** y lo publicaron en uno de sus suplementos. Fue la primera y última vez.



Takyuki “Jemini” Hirono, en los tiempos del Zanac

Pero si hablamos de publicaciones de listados, había un colegial por entonces que empezaba ya a coger fama al conseguir que varios de sus programas se publicasen en diversas revistas de la época. Enviaba sus listados bajo el seudónimo de *Pakkuman*, el nombre original del **Pac-Man**, aunque él había escogido ese nombre no exactamente por el juego, sino por una hucha que tenía con forma de Pac-Man en la que iba guardando sus ahorros. Frecuentaba las pequeñas tiendas de ordenadores de Hiroshima, que se habían convertido en punto de encuentro para los jóvenes aficionados. Su nombre era Satoshi “Pac” Fujishima (藤島聡).

Curiosamente, ni Fujishima ni Hirono tenían ordenador propio cuando comenzaron a interesarse por la informática, eran parte de los que en Japón se conocían como *naikon-zoku*, algo así como “tribu sin ordenador”, y era común que esta gente se acercase a tiendas con ordenadores, tecleasen allí los programas de las revistas e incluso los grabasen en cintas, para que posteriormente pudieran jugarlos en el mismo local.

En una de esas tiendas, concretamente en Auburn Denshi, fue donde Hirono y Fujishima se encontraron. El propio Hirono cuenta que se acercó a él y le dijo: “Se dice que Pakkuman vive en Hiroshima”, a lo que Fujishima contestó: “¡Sí, está justo aquí!”. Como habíamos dicho, en aquella tienda trabajaba “Moo” Niitani y aquel empleo despertó en él el interés en reunir a jóvenes programadores para tratar de fundar una casa de software. Hirono y Fujishima aceptaron unirse al proyecto de Niitani y así fue como, en abril de 1982, **Compile Co.** (株式会社コンパイル) inició su andadura.

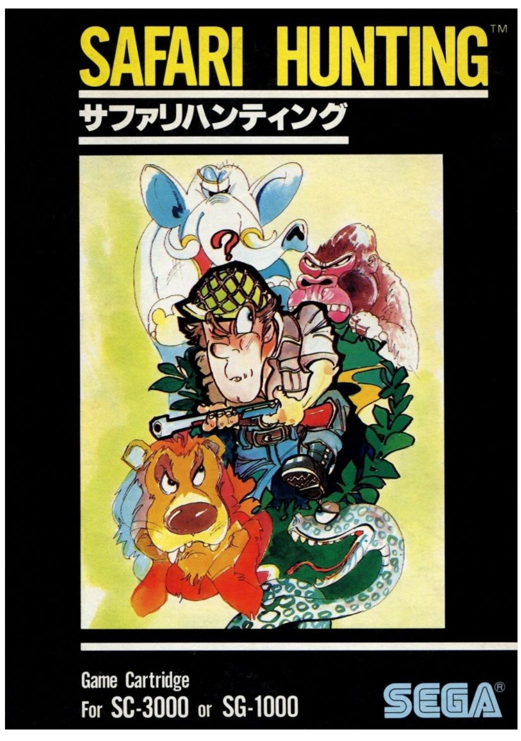
Así que teníamos a “Moo”, a “Pac”, a “Jemini” y pronto se les uniría Kenji “Lunarian” Shintani (新谷憲司). Lo peculiar de usar esos apodos venía, en el caso de “Moo” y “Pac” de las iniciales que usaban en los arcades, mientras que “Jemini” venía de la palabra *Gemini* pero cambiando la letra inicial para que los japoneses pudiesen pronunciarla correctamente. Con todos estos apodos, quedaba claro que Compile no era como cualquier otra compañía japonesa.



Respecto al origen de **Compile**, en lugares como la Wikipedia todavía se puede leer que el nombre inicial de **Compile** fue **Programmers-3**, pero esto no es correcto y fue desmentido por el propio Fujishima en Twitter. La confusión seguramente viene del juego **A.E.**, creado por la compañía tokiota **Programmers-3** en 1982 para Apple II, que fue portado posteriormente para MSX por la propia **Compile** en 1984. Tanto en el menú principal, como en la misma caja del juego, se señala la autoría de **Programmers-3**. Esto, mantener el copyright del autor original del juego, es algo habitual en Japón. La realidad es que el nombre inicial de **Compile** fue… **Compile**.

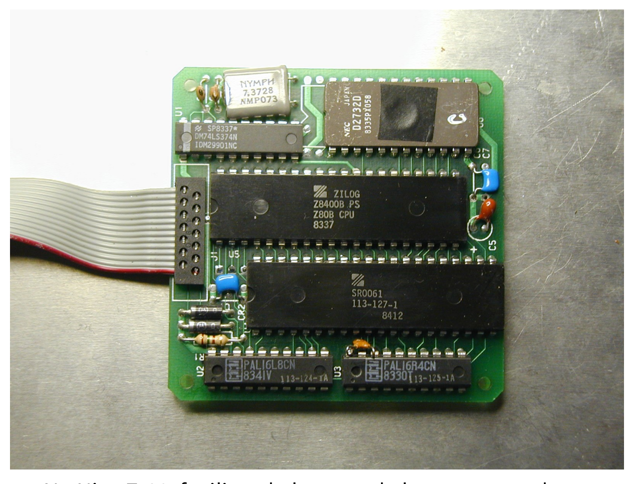
Compile inició su andadura como una pequeña compañía que realizaba encargos para otras más grandes, y por eso su autoría en muchas ocasiones quedaba oculta o a veces enterrada entre líneas de código. De hecho, su primer trabajo consistió en portar el arcade **Tranquilizer Gun** (トランキライザーガン) de 1980 de **SEGA** para la SC-3000 y la SG-1000 bajo el nombre **Safari Hunting** (サファリハンティング) y creado en el propio ordenador personal de Hirono.

Pronto adquirieron nuevas máquinas y unidades NICE-Z80 que podían conectar a los ordenadores para hacer emulación del Z80 y hacer tareas de *debugging*. Para sus desarrollos MSX contaba Hirono que tuvieron un prototipo de desarrollo MSX al que conectaban uno de sus NICE-Z80, aunque posteriormente, según palabras de Fujishima, terminaron usando los PC-9801 de NEC.



Safari Hunting, el primer trabajo de Compile

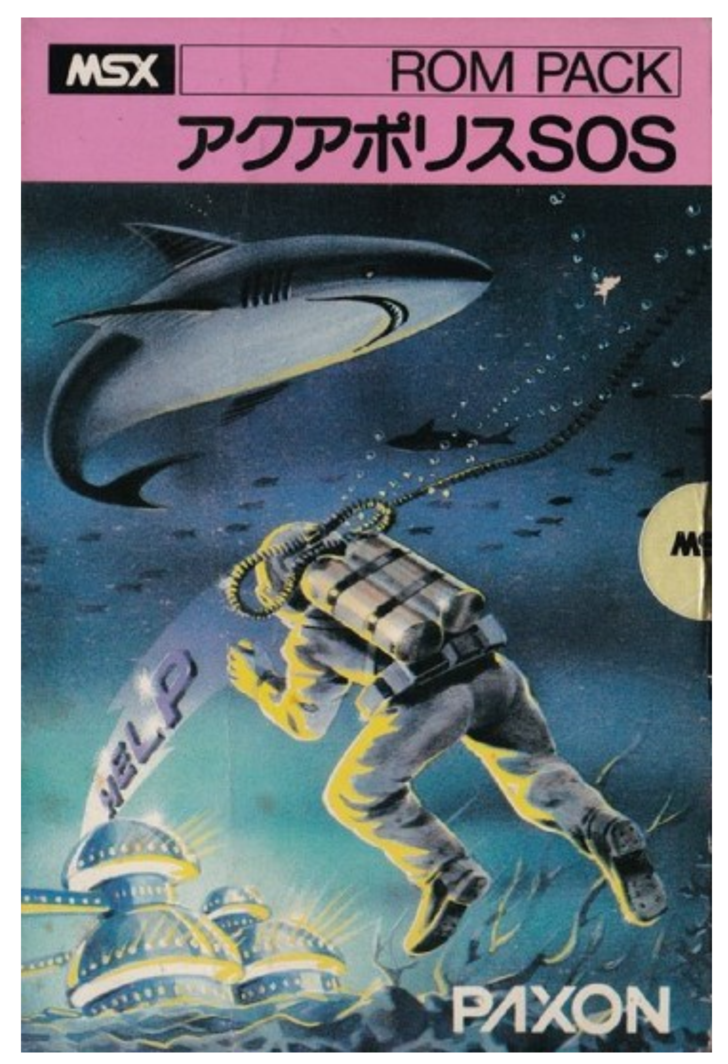
Hablando de MSX, sus dos primeras producciones fueron para la compañía **Nisso**, una marca de **Paxon**, por lo que ambos vieron la luz en formato cartucho con el típico tono rosado de sus cajas. Dos juegos muy similares entre sí de nombre **Aquapolis SOS** (アクアポリスＳＯＳ) y **Megalopolis SOS** (メガロポリスＳＯＳ). Inicialmente, en el caso de **Aquapolis SOS** no encontraremos ni rastro de la autoría de Compile, pero en cuanto buceamos un poco en el código encontraremos la firma de “Moo” Niitani en ambos juegos como presidente de Compile, y en **Megalopolis SOS** incluso podremos llegar a leer *“programmed by Lunarian Shintani”*. Debido a la ya comentada similitud entre ambos, acentuada en el hecho de que ambos juegos se finalizaron el 26 de octubre de 1983 según lo que podemos leer en el código, no sería descabellado pensar que el propio Shintani fuese también el programador de **Aquapolis SOS**, aunque hay que tener en cuenta que este último juego parece que retrasó su publicación hasta principios de 1984.



Un Nice Z-80, facilitando la tarea de los programadores

El punto común entre ambos sería el concepto de defender nuestras bases que están situadas en la parte inferior de la pantalla. Centrándonos ya en las características de cada juego, en **Aquapolis SOS** nuestro objetivo sería rescatar a los habitantes de una ciudad submarina. Para ello, contamos con una especie de batiscafo que tiene una base en la superficie para poder repostar entre viaje y viaje submarino.

Nuestro batiscafo descenderá por su propio peso pudiendo frenar su bajada, e incluso remontarla, pulsando el disparo para hacer funcionar nuestros propulsores y gastando fuel en consecuencia. Maniobrando de esta forma tendremos que esquivar a los enemigos que pululan las zonas más superficiales del océano, e incluso al *temible* caballito de mar que sólo nos detendrá durante un breve espacio de tiempo. Una vez llegado al fondo nos posaremos en una de las bases y cuando un ciudadano se suba será el momento de iniciar el camino de vuelta hacia la superficie. Cuando rescatemos a todos pasaremos al siguiente nivel, repitiéndose de forma infinita.



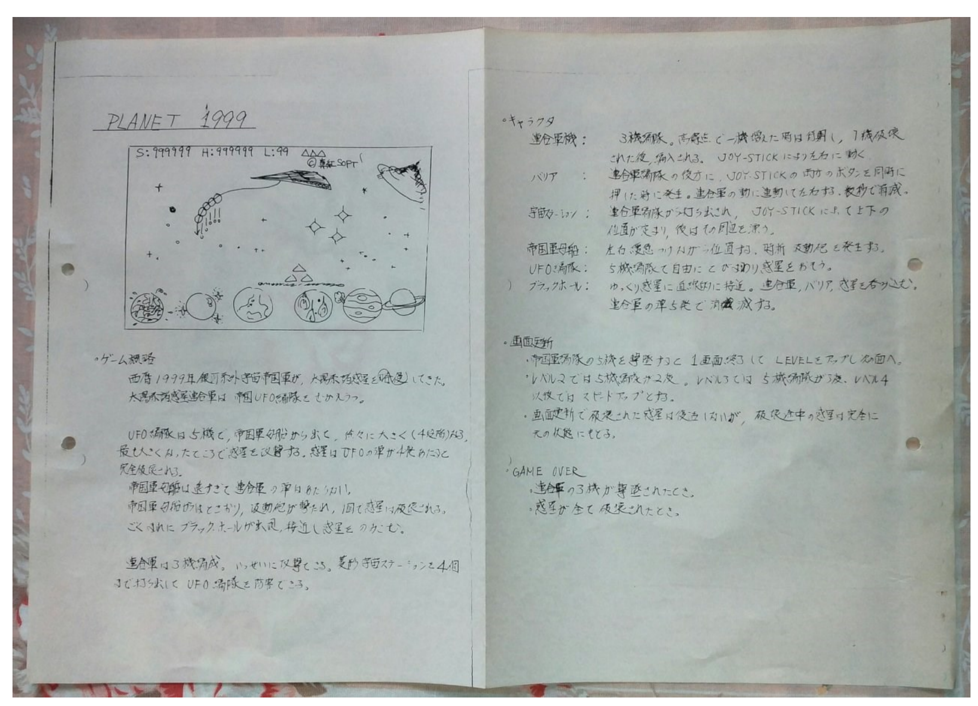
Aquapolis SOS, por el voluminoso HELP de la portada queda claro que necesitan ayuda… y que tienen buenos pulmones

Otro elemento de dificultad serán los misiles que caerán de vez en cuando en dirección a nuestras bases. Para evitarlo contamos con una barrera que podemos accionar con el segundo botón o con la tecla X, teniendo cuidado porque esa misma barrera también nos afecta a nosotros y perderemos una vida si chocamos con ella.

En el apartado técnico nos encontramos con un juego más que correcto para el año 83, sonando una música continuamente durante toda la partida. No es una gran tonada, pero queda bastante sepultada por los sonidos de explosiones y otros efectos por lo que casi ni nos daremos cuenta de que está sonando.

Megalopolis SOS, por su lado, bebía bastante del arcade **Missile Command** de 1980 e inicialmente iba a llamarse **Planet 1999**. Aquí teníamos que defender algunas de las ciudades más importantes del planeta de la invasión extraterrestre. En la parte superior veíamos la indestructible nave nodriza, que nos mandará naves más pequeñas incansablemente nivel tras nivel. Para defendernos tenemos nuestra propia nave que podemos mover por la línea inferior de la pantalla, moviendo al mismo tiempo un punto de mira que también podremos subir y bajar. Nuestra nave cuenta con disparos láser, que subirán en la vertical, y al mismo tiempo podremos lanzar unas minas que irán disparadas hasta donde tengamos colocado el punto de mira y quedarán allí flotando como un elemento de defensa más.

Hay dos formas de perder la partida, la primera sería perdiendo todas nuestras naves por los disparos enemigos y la segunda sería dejando que destrocen completamente todas las ciudades que defendemos. Sin embargo, la destrucción de alguna de las ciudades tampoco debería ser algo que nos preocupe en demasía, ya que los extraterrestres seguirán atacando con los mismos patrones y no los cambiarán para ir a atacar directamente las ciudades restantes, sino que podremos verlos atacando también los escombros de las ciudades caídas.



Los apuntes de Megalopolis SOS

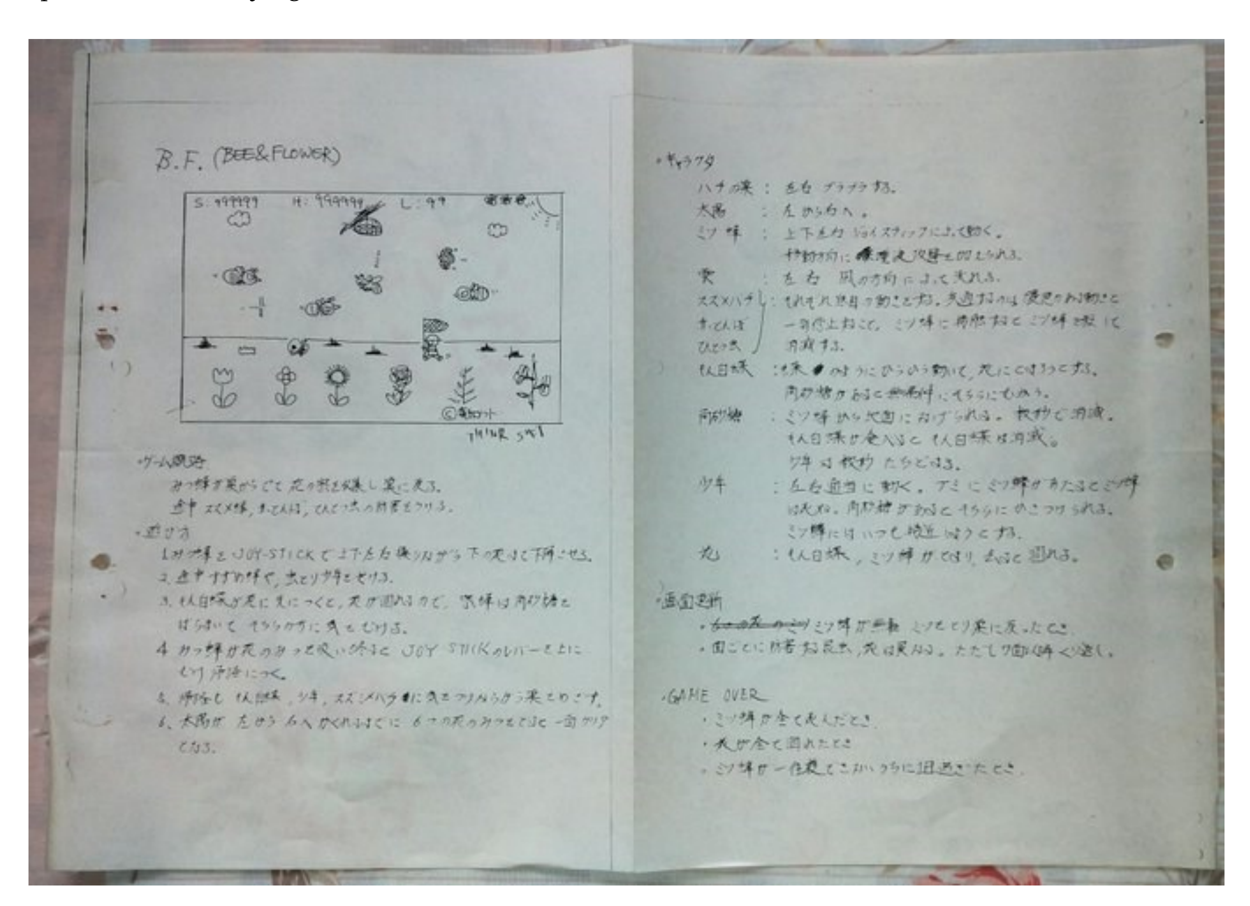
En el apartado técnico podríamos hacer un corta y pega de lo comentado en **Aquapolis SOS**, tanto en el apartado gráfico como en el sonoro, manteniendo también el bajo volumen de la melodía respecto a los efectos sonoros. Otro indicio que nos hace pensar que fue realizado por el mismo equipo que **Megalopolis SOS**.

También aparecería este mismo año **Bee & Flower**, en cuyo código se ocultaba la dirección de Compile para dejar clara su autoría: “OSUGA-CHO MINAMI-KU HIROSHIMA, JAPAN PHONE 082-263-6006”. Distribuido por **National** y publicado bajo el sello **Think Soft**, el título no podía ser más explícito y manejábamos a una abeja que debía polinizar las flores esquivando libélulas, mariposas, mariquitas e incluso a un cazador de mariposas que deambula por la parte inferior de la pantalla.



Poliniza, poliniza, que la libélula está al acecho

Pese a que el controlar a una abeja nos podría hacer pensar que estamos ante un juego muy diferente a los otros dos que hemos comentado, lo cierto es que sus mecánicas siguen siendo muy similares. En lugar de ciudades o bases tenemos flores, que en este caso debemos usar para libar el polen y, al mismo tiempo, tratar de protegerlas de las mariposas, ya que si llegan a posarse en una flor la hará desaparecer. Tenemos lo que parece un terrón de azúcar, que usaremos como cebo con la mariposa para desviar su trayectoria. Después es cuestión de sustituir naves o fauna marina por elementos mucho más campestres, y nos daremos cuenta del enorme parecido que tienen los tres juegos entre sí.



Apuntes originales de Bee & Flower, realizados por “Pac” Fujishima

AMPLE SOFTWARE
Cantera de talentos



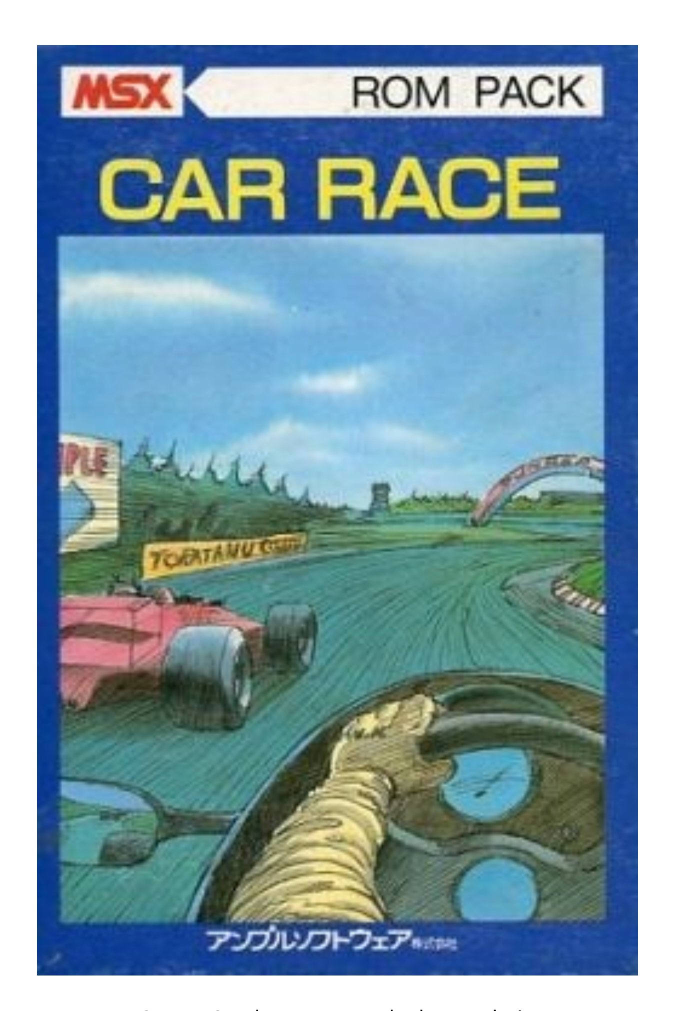
Una de las primeras casas de software que se embarcó en la tarea de crear juegos para el estándar MSX fue **Ample Software**, sita en Tokio. La empresa fue creada por Nao Takatori (高取直), quien se había graduado en las carreras de Historia y Derecho en la universidad. La sección de videojuegos era un tanto atípica, ya que mientras que Takatori tenía 25 años, la edad media de los programadores de la empresa rondaba los 33, una edad muy superior a lo que sería habitual en las compañías japonesas.



A la derecha Nao Takatori, a la izquierda Mitsuo Sugishita (杉下光夫), responsable de la sección de videojuegos de **Ample**.

En una breve entrevista para la MSX Magazine de noviembre de 1983, indicaba que creía que el precio de los nuevos MSX propiciaría que se acabaran convirtiendo en un centro lúdico para el hogar. Con esa idea en mente, y con la ayuda de varios PC-88 para programar, **Ample** publicó en este primer año varios títulos, todos basados en conceptos simples como corresponde a esta etapa inicial, pero con el suficiente talento como para que sus programadores fuesen el germen de compañías como **Zap** o, en un futuro más lejano, **Climax Entertainment**, autores de juegos como **Dark Savior** (ダークセイバー).

CAR RACE fue de los primeros en saltar a la palestra. En este juego tomábamos el papel de un piloto que ha de conducir a la máxima velocidad posible, todo ello mientras esquiva a los coches rivales y trata de recoger los surtidores de gasolina para recargar el tanque de combustible. Para darle mayor dinamismo al juego, va en contra de las leyes de la lógica y cuanto más despacio vayamos más rápido descenderá el indicador de combustible, por lo que estaremos obligados a pisar el acelerador a fondo. Como era casi norma por entonces, el juego no tiene fin y nos enfrentaremos a una recta infinita en la que veremos pasar a ambos lados perros, casas y bicicletas hasta el hastío. Lo único que marcará el *Game Over* será la gasolina.



CAR RACE, dos semanas de duro trabajo

Su simpleza nos hace recordar a listados BASIC, algo también lógico porque su autor, Kan Naito (内藤寛), venía de iniciarse en el mundo de la programación con **Neko no Bouken** (猫の冒険) para PC-6001, realizado íntegramente en BASIC. La autoría de este **CAR RACE** se podía encontrar oculta en su código, donde habían dejado escrito "Kan Naitoh Kyoko Nakaizumi Toshi". Ahí teníamos la firma de Kan Naito, quien tuvo una larga y exitosa carrera posterior y siendo fundador de la anteriormente citada Climax Entertainment.

El juego no fue del agrado de su autor, quien lo llegó a calificar como "una mierda de juego" en Twitter. La razón principal fue la premura, ya que **Ample Software** le pidió que hiciese el juego en dos semanas durante sus vacaciones de verano del instituto debido al inminente lanzamiento del MSX.

Boogie Woogi Jungle (ブギウギジャングル) por su parte, es un juego que, tanto por su planteamiento como por el esquemático aspecto de su personaje, recuerda enormemente a un título mucho más conocido como era **Lode Runner** y que todavía no había hecho su aparición en MSX aunque Sony ya planeaba su conversión. Aquí controlaremos a Kotaro, cuya misión es la de recoger regalos para el cumpleaños de su amigo Ai-chan. Regalos curiosos como un vaso de café o una manzana mordida que recuerda sobremanera a la de **Apple**.



Kan Naito en 1995
Foto del manual de Lady Stalker

Boogie Woogi Jungle, aparecido en noviembre, no destacaba especialmente por la inteligencia de los enemigos, tres individuos que trataban de hacerte la vida imposible persiguiéndote por toda la pantalla, ya que su algoritmo de persecución era extremadamente básico. Consistía en que los enemigos tratarían siempre de buscarte y estar en tu horizontal subiendo o bajando escaleras, una vez conseguían esa premisa inicial su siguiente paso sería tratar de llegar al punto en el que te encontrabas. Todo esto hacía que su lógica fuese rápidamente asimilable y era posible jugar con ella para tratar de despistarles. Como arma contábamos con unas piedras que podíamos lanzar de manera infinita, lo que también facilitaba mucho el juego. En contrapartida, cualquier error no sólo significaría perder una vida, sino también que se reiniciase el nivel teniendo que coger todos los regalos de nuevo. Para aumentar la dificultad, el juego tiene un contador regresivo de bonus y al llegar a cero perdemos una de nuestras vidas.



Boogie Woogi Jungle

En el apartado más destacado podríamos incluir unas pequeñas pantallas a modo de interludio que podíamos ver entre nivel y nivel. No sólo eso, sino que si lográbamos superar los 15 niveles de los que constaba podríamos ver la misma casa del menú inicial con el mensaje "*you got it*", para acto seguido volver a comenzar en el primer nivel. Aunque parezca anecdótico, no era nada común en el 83 ver un juego con un final tan definido.

Super Drinker, programado por Manabu Yamana (山名学), seguía la estela de **Boogie Woogi Jungle** hasta el extremo de casi parecer una segunda parte. La primera variación era nuestro protagonista ya que en esta ocasión controlaríamos a un borracho, de ahí el título, que ha de escapar de la policía para así poder seguir con su noble tarea de beber todo el sake que pueda. Con tan loable argumento nos encontrábamos con un juego que repetía el mismo algoritmo de persecución que **Boogie Woogi Jungle**, estando la variación en las armas de las que disponía nuestro personaje, cambiando el lanzamiento de piedras por el salto.

La otra novedad la podíamos ver en la parte derecha de la pantalla, con una barra que venía a indicar nuestro grado de alcohol en sangre. Empezamos en el nivel verde y llegar al nivel rojo vendría a significar, dicho coloquialmente, que llevábamos una castaña como un piano y nuestros movimientos se ralentizarían levemente. Pero, curiosamente, llegar al nivel más bajo también

significaría ir más lento por estar demasiado sobrio, así que habría que ir con el punto justo de alcohol ingerido. Para poder bajar el nivel de alcohol tendríamos que mantenernos sin recoger las bolsas de sake, algo posible por no tener un tiempo límite para superar el nivel.

Una vez cogemos todo el sake pasaríamos al siguiente nivel y podríamos apreciar la curiosa forma en la que fueron diseñados, tomando como base figuras familiares como una casa, un teléfono, una tortuga o un pato. El juego consta de 15 niveles, aunque en esta ocasión no obtendríamos ningún tipo de mensaje al superar el último, sino que directamente nos devolverían al primer nivel.

La fórmula la repetirían en **Escape** (大脱走), lanzado en 1985 bajo distribución de **Mitsubishi** y repetía las mecánicas de los dos juegos precedentes. Según las instrucciones éramos Koto-kun, un hombre con un deseo de placer demasiado grande para el mundo real, por lo que ahora se encuentra en el mundo de los sueños dentro de una prisión y su misión es escapar de ella. Sí, un argumento de los que sólo son posibles en Japón.

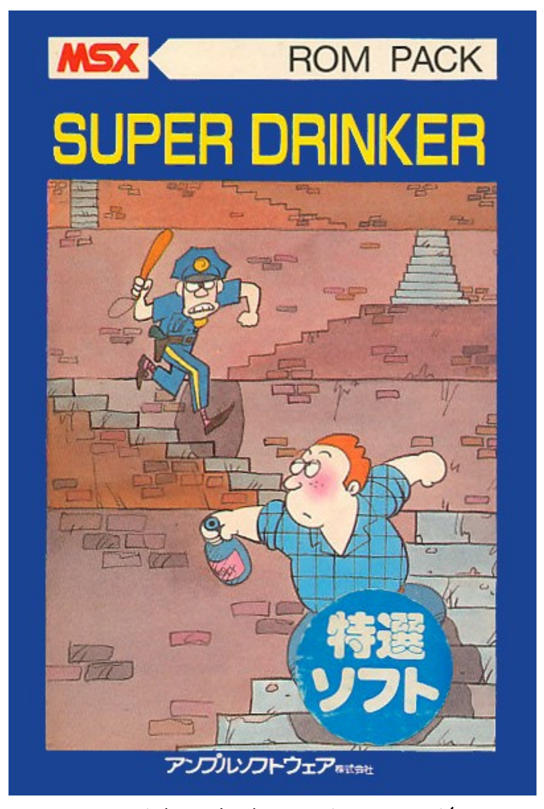
En cada nivel, hay 15 distintos, el objetivo es recoger un objeto con una M que revelará la situación de la puerta de salida, una llave para abrirla y también podemos recoger una sauvástica que podremos usar como arma. No confundir la sauvástica con la esvástica, ya que tiene las aspas en el sentido contrario y es un símbolo muy utilizado en las culturas orientales.

Por último, en este 1983 tenemos también el **Scramble Eggs** (スクランブルエッグ), cuyo título es una broma para asociar el **Scramble** de **Konami** con el nombre de un plato (*scramble eggs* son huevos revueltos). Efectivamente, estamos ante un clónico del arcade de **Konami** aunque simplificado ya que no habrá distintas fases a superar ni variedad de obstáculos. En su lugar, durante todo el juego presenciaremos una cordillera continua y unos huevos voladores a los que podremos disparar para tratar de aumentar nuestra puntuación, sin ningún otro objetivo en el juego.

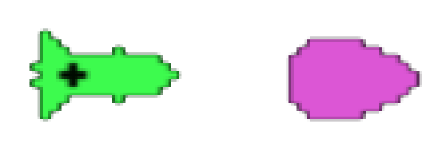


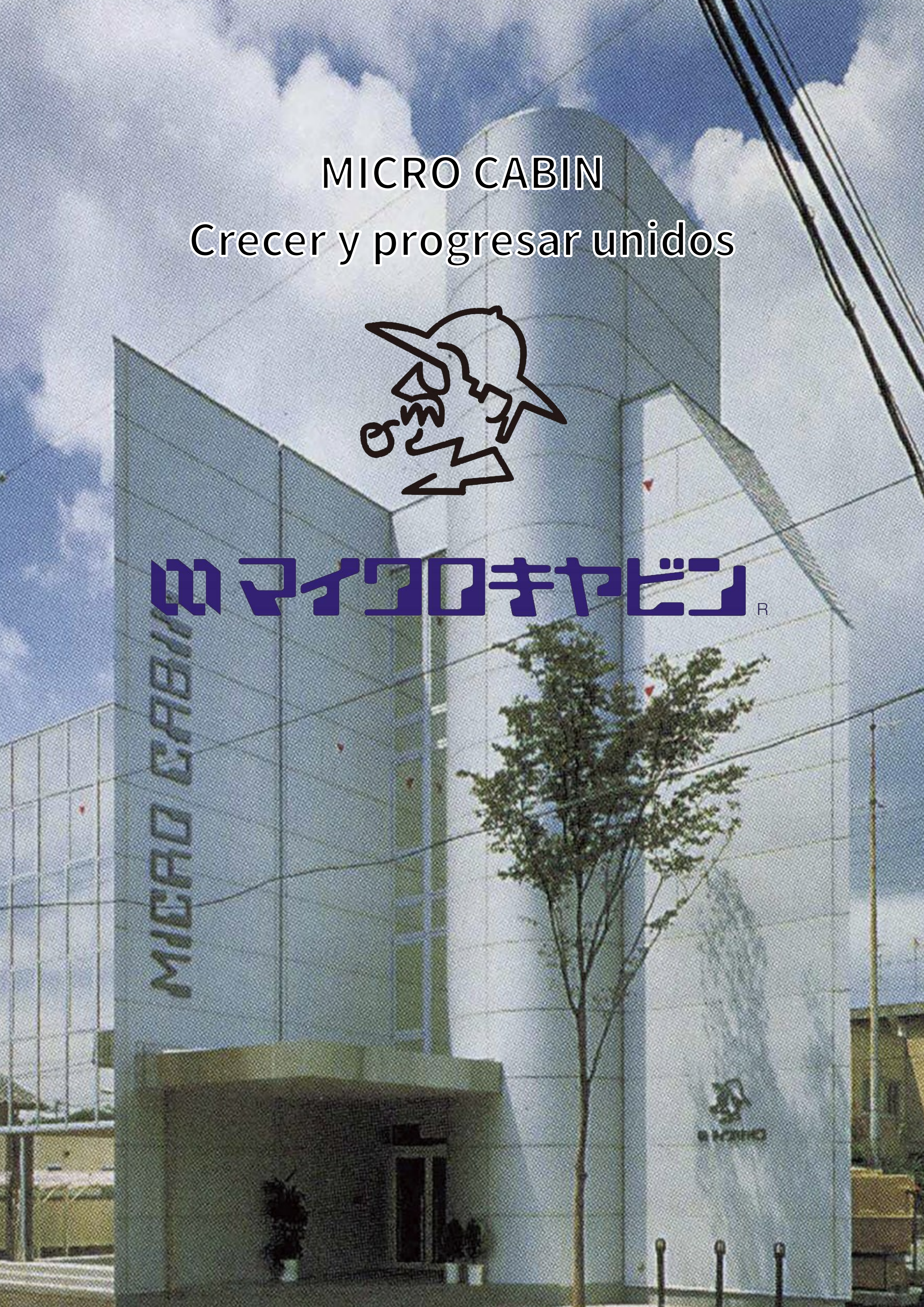
Scramble Eggs


Manabu Yamana en 2013



Super Drinker, el sake que tiene Asunción...



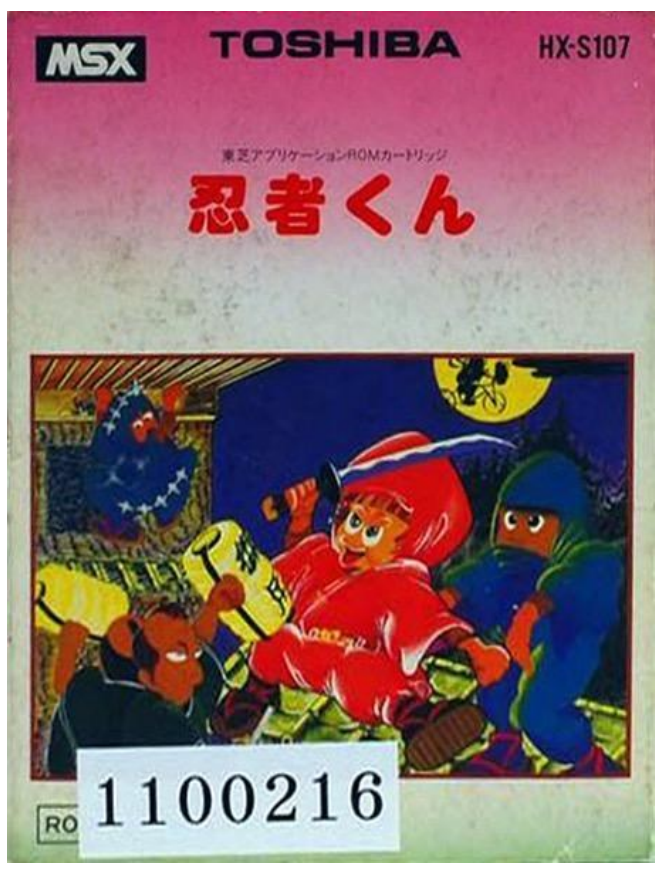

MICRO CABIN
Crecer y progresar unidos
マイクロキャビン
MICRO CABIN

Naoto Oyachi (大矢知直登) era electricista al igual que su padre y desde primaria estuvo obligado a atender el negocio familiar de electronica, llamada **Oyachi Denki** (大矢知デンキ). Pero todo cambia cuando descubre los PC-8001 y, en agosto de 1980, decide ampliar el negocio para vender ordenadores. El siguiente paso es fundar **Micro Cabin** (マイクロキャビン) el 27 de noviembre de 1981, con la apertura de una tienda, una oficina y un aula de microordenadores en Sanei-cho, Yokkaichi, bajo el nombre **Micro Cabin Yokkaichi**. Durante el año siguiente comienza a crecer y se presenta en varias ferias del sector, ofreciendo sus primeros programas de contabilidad financiera, gestión de clientes y más software de carácter profesional. Es en junio del 82 cuando salen a la luz sus primeros juegos, destinados a ordenadores japoneses de la época como el PC-88, los Pasopia de Toshiba o la gama MZ de Sharp. Su crecimiento hace que el 26 de noviembre de 1982 se establezca definitivamente como **Micro Cabin Co. Ltd.** (株式会社マイクロキャビン) con un capital inicial de 10 millones de yenes y con la filosofía de crecer y progresar unidos.


Naoto Oyachi en una foto reciente

En junio del 83 se muda a Unomori en la misma ciudad de Yokkaichi, y poco después comienza a trabajar en nuevos juegos para el recién nacido MSX mientras sigue ampliando su catálogo a más ordenadores nipones. Antes de eso, en septiembre del mismo año, la división de planificación y desarrollo de software se escinde y crea **Arrow Soft**, siguiendo **Micro Cabin** como distribuidora de sus productos, de ahí que en varios de sus juegos podamos ver el copyright de esta nueva casa de software.

Aunque los mejores años de **Micro Cabin** en MSX estarían por llegar, estamos hablando de una de las empresas más madrugadoras a la hora de presentar juegos para el sistema ya que su primer juego en desarrollarse sería el **Ninja-kun** (忍者くん), que si nos atenemos a la web oficial de **Micro Cabin** el juego se publicaría en julio de 1983 a la vez que las versiones para Sharp X1 y PC-8801. Sin embargo, en la misma pantalla de título del juego vemos un revelador “10/1983” que situaría su finalización en octubre y, por consiguiente, da todo el sentido a la fecha de lanzamiento del 21 de noviembre de 1983 que hemos podido encontrar, una fecha bastante más lógica. Otra pequeña aclaración no tan necesaria, sería señalar que, pese a su título, nada tiene que ver con la saga posterior de Ninja-kun de **Jaleco**.

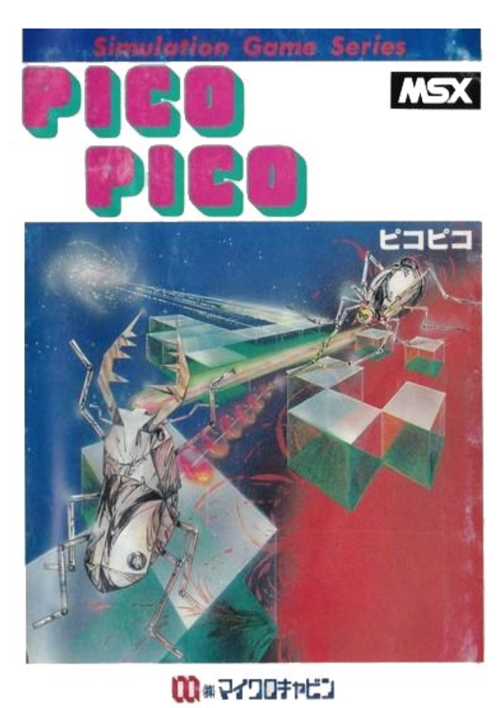


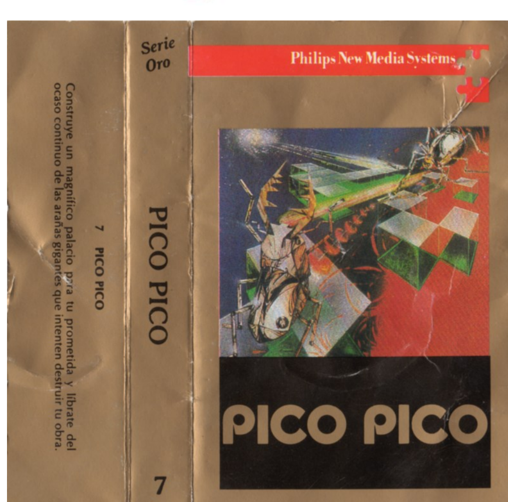
Ninja-kun, ojo al guiño a E.T. en la portada, con el ninja ciclista volador pasando por delante de la luna

Publicado en formato cartucho, tenemos ante nosotros un título tremendamente sencillo con casi nula música más allá de unas pocas notas en el menú inicial, y con gráficos que palidecen ante los que se pueden ver en PC-8801, que sin ser nada excepcionales sí que tienen bastante más colorido. El desarrollo del juego consiste en manejar a nuestro ninja con el fin de robar tesoros y esquivar a los Yakunin que custodian el lugar. Cada nivel consiste en diez alturas que deberemos recorrer de lado a lado para que, una vez llegado al borde, nuestro ninja ascienda automáticamente al nivel superior. Por el camino podremos recoger objetos para aumentar nuestra



Pantalla de inicio de Ninja-kun, aquí vemos la fecha de octubre del 83





Pico Pico, edición japonesa y edición europea de Philips

puntuación, aunque esto tiene casi un nulo interés ya que es imposible no recogerlos y no presentan reto para el jugador.

Podemos decir que además de las diez alturas, cada nivel está a su vez dividido en once columnas, siendo las impares zonas seguras y es en las pares por donde los Yakunin harán su ronda. No tenemos ningún elemento de defensa, cierto que parece que vamos con lo que parece una espada que iremos agitando convulsivamente según nos movemos, pero en lugar de servir como defensa servirá para todo lo contrario, ya que un solo píxel de nuestra espada que entre en contacto con un Yakunin significará perder una vida. Dicho de otro modo, esa espada más que como elemento de ataque actuará como una extensión de nuestro propio cuerpo.

Según avanzamos la dificultad irá aumentando por un movimiento más rápido tanto de los Yakunin como de nuestro propio ninja, lo que hará más difícil que atinemos a quedarnos quietos en las columnas seguras. A partir del cuarto nivel los enemigos comenzarán a desaparecer momentáneamente, y en el octavo y noveno nivel las columnas seguras serán invisibles para que nos sea todavía más complicado calcular la zona segura. En el décimo nivel el juego comenzará de nuevo y será igual que el primer nivel.

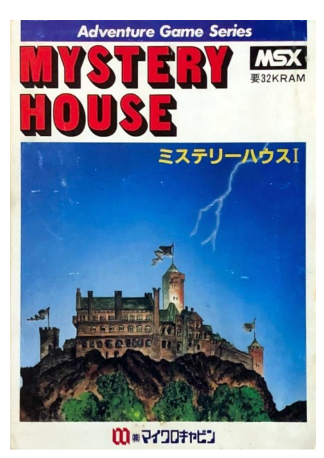
También en noviembre, ya decíamos que no podemos precisar cuál salió primero, vio la luz el **Pico Pico** (ピコピコ) en formato casete. También tendría salida en el mercado europeo a través de **Eaglesoft** y posteriormente también lo editó **Philips** dentro de su Serie Oro.

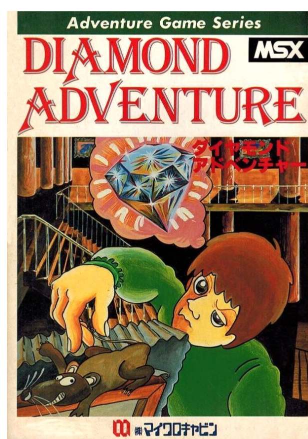
El juego a primera vista aparenta ser más complejo de lo que realmente es. Salimos a escena con un insecto que puede disparar y en la parte central tenemos unos bloques que podemos mover disparándoles. Claro, podemos pensar que esos bloques están para hacer figuras o algo similar, pero nada más lejos de la realidad ya que la única función es la de poder usarse a modo de parapeto o para bloquear los movimientos de los insectos enemigos. En realidad, **Pico Pico** no deja de ser un juego frenético en el que lo único que tendremos que hacer es eliminar a los insectos rivales y tratar de aguantar el mayor tiempo posible en escena sumando puntos. El juego hizo su aparición también en el SMC-777 y en los Sharp MZ.

Micro Cabin también distribuyó el juego de Arrow Soft **Mystery House** (ミステリーハウス), aparecido también en noviembre de 1983 y que tiene el honor de ser la primera aventura conversacional para MSX. Más aún, realmente se puede considerar la primera aventura conversacional japonesa debido a su aparición en los ordenadores Sharp MZ en 1982, programado por un dentista llamado T. Shintai y fuertemente inspirado en la aventura de 1980 **Hi-Res Adventure #1: Mystery House** para Apple II. La versión MSX de **Mystery House** venía con la novedad de poder sustituir las típicas órdenes de dirección, como norte o sur, por las teclas del cursor. Como anécdota, se incluyó la melodía *The Pink Panther.*

También conversacional era **Diamond Adventure** (ダイヤモンドアドベンチャー), aventura también proveniente de los ordenadores de Sharp, el X1 en este caso, y originalmente creada para NEC PC-6001 y publicada en su caso en noviembre de 1982, un año después llegaba a MSX siendo otra de las primeras conversacionales japonesas. En este caso el objetivo era conseguir un diamante valorado en 10 millones de yenes que estaba escondido en algún lugar de un edificio de tres plantas. Aunque en las versiones de NEC y Sharp la introducción de comandos se realizaba en inglés, para la versión de MSX se optó por cambiarlo por el japonés.

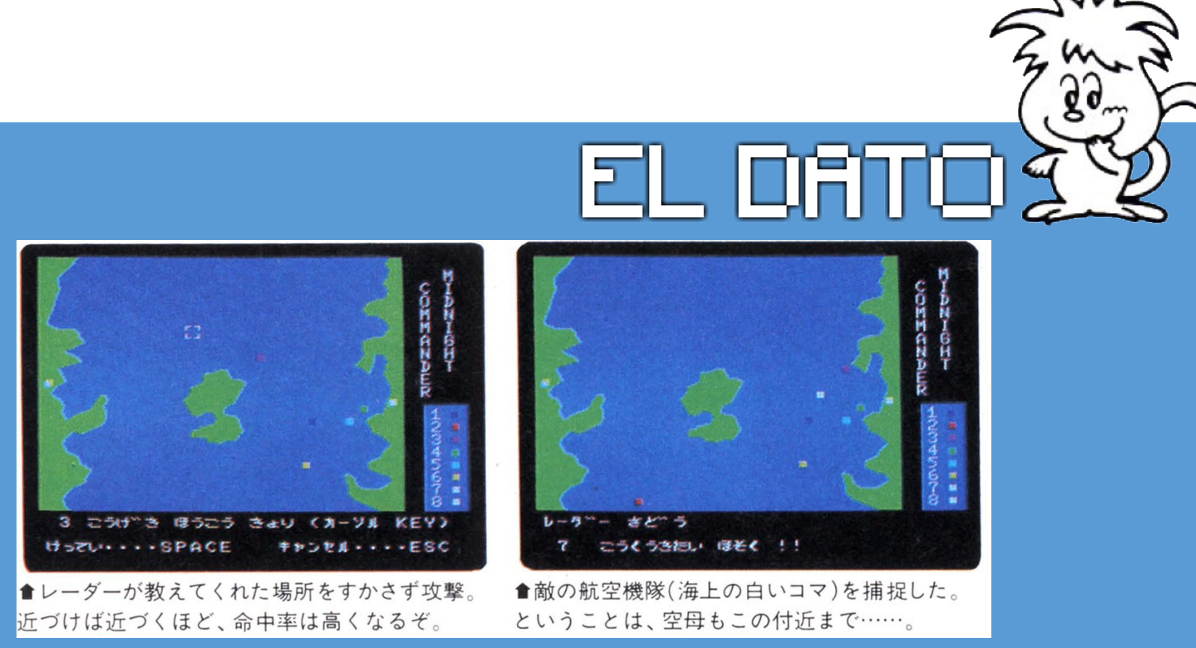
Tanto **Diamond Adventure** como el siguiente juego de **Micro Cabin**, **Midnight Commander** (ミッドナイトコマンダー), no están preservados en el momento de escribir estas líneas. En el caso de **Diamond Adventure** sí disponemos de las versiones para otros ordenadores, pero **Midnight Commander** parece ser exclusivo de MSX, por lo que no disponemos de mucha información. Únicamente tenemos el breve artículo que le dedicó la **MSX Magazine**, y por el que intuimos que se trata de un juego de simulación, muy primitivo, en el que el uso del radar para localizar los barcos enemigos será primordial.





Mystery House y Diamond Adventure, dos aventuras clásicas





Donde sí que se puede conseguir todavía el **Midnight Commander** es en la revista **LOGiN** de octubre de 1986. Tradicionalmente, desde 1984 en la revista se celebraban las olimpiadas de la programación, en la que diversas compañías enviaban pequeños juegos, algunos modificados o incluso juegos ya publicados. Esto ocurría cada octubre, y **Micro Cabin** envió el **Midnight Commander** así que podemos comprobar que el juego era enteramente en BASIC.

MIA

No todo es oro en Japón



La explosión de software que se produjo en 1983 para MSX fue notable en cuanto a número, podemos afirmar que se lanzó una ingente cantidad de producciones considerando el escaso margen habido entre la salida al mercado del primer MSX y el fin de año, pero no siempre fue tan notable en cuanto a calidad. No era oro todo lo que relucía, algo normal por otro lado, y con tantos peces en el estanque era lógico que algunos tuvieran que acabar sucumbiendo.

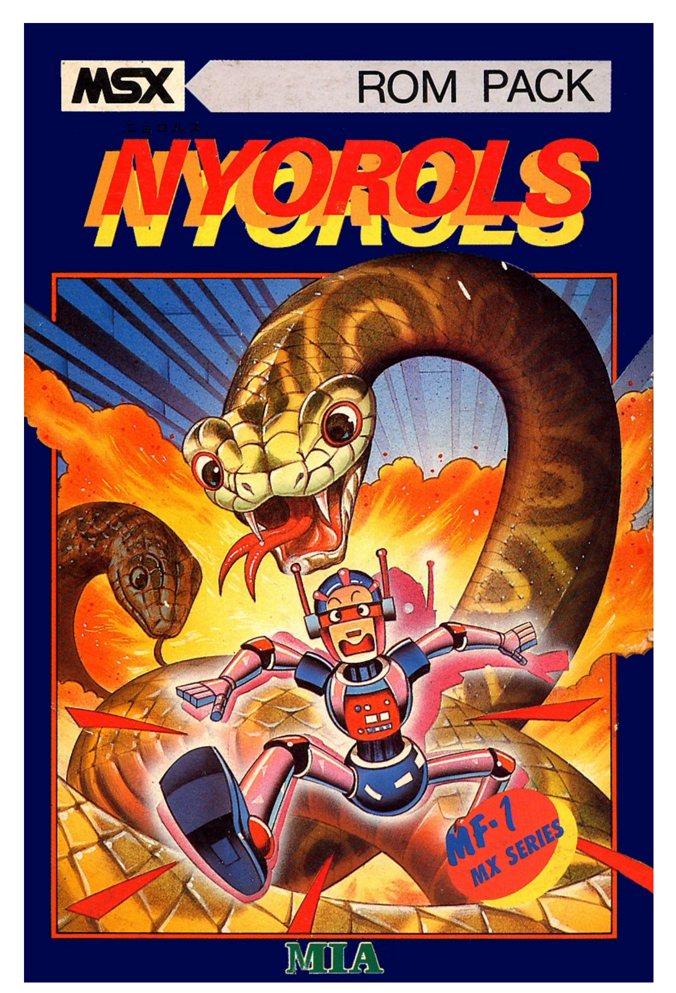
Uno de esos pececillos que acabó retirándose fue la compañía **MIA**, de la cual poca información se puede conseguir por el escaso tiempo que parece haber permanecido activa, más allá de que sus siglas significaban Micro Information Associates. Quizá se refundó bajo otro nombre y siguió produciendo software, pero en lo que respecta al MSX su producción se limitó a 1983 y 1984, con unos juegos de calidad bastante limitada que fueron una losa.

En este primer año valga como ejemplo **Nyorols** (ニョロルス), que nos traslada al año 21XX D.C. (sic) habiendo dejado el esplendor del siglo XXI y alumbrando una nueva era en el que la serpiente Nyorols campa a sus anchas por nuestro planeta.

El argumento podría ser atrayente, pero el desarrollo del juego merecía el calificativo de confuso. Aparecemos en una especie de laberinto infinito, si sales por la derecha apareces por la izquierda y si sales por abajo apareces por arriba y viceversa, rodeados de serpientes y llamas que se mueven por la pantalla. Inicialmente somos de color azul y podemos crear algo así como dobles nuestros, que se dan una vuelta por la pantalla y si se topan con algo lo destruyen. Hay dos cruces situadas en dos esquinas que si las tocamos pasaremos a ser de color rojo, y azul de nuevo si las tocamos otra vez, momento en el que parece que nos posee una furia belicosa y podemos dar patadas, pero sólo en la horizontal. Si pateamos una serpiente se transformará en una especie de pared, pudiendo llegar a quedar atrapados si nos descuidamos.

Hasta aquí todo el argumento y el desarrollo de **Nyorols**, ni rastro de la gran serpiente del título y parece que estamos indefinidamente en el mismo nivel sin un objetivo claro. Un tedio.

Otenba Becky no Daibôken (おてんばベッキーの大冒険), realizado por un estudiante y programador autónomo, era también conocido como **Becky** o **Come On Becky**, se publicaba el 25 de noviembre y nos ponía en la piel de una joven americana de 12 años que ha de enfrentarse a unos extraños seres, quizá por la procedencia de la niña escogieron una música sesentera para ambientar. El método para defenderse de ellos era el de cavar un agujero en el suelo, dejar que cayese uno de nuestros enemigos en él y, posteriormente, pasar por encima. Efectivamente, este sistema de juego nos suena al **Lode Runner** que por lo visto tenía un notable éxito en Japón y aquí teníamos un nuevo ejemplo de ello, aunque sin usar los *sprites* tan esquemáticos del original siendo tanto la protagonista como los enemigos de un tamaño más que considerable. Enemigos, por cierto,



Nyorols, mucha serpiente en la portada, pero en el juego…



Otenba Becky no Daibouken, otra obra estudiantil

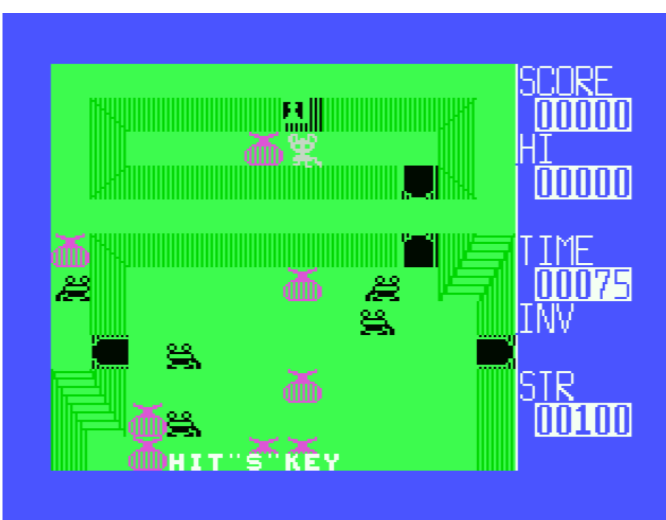
realizados únicamente con *tiles* y con un movimiento brusco, no así como nuestra colorista protagonista formada por tres *sprites*.

Pese a la tosquedad del juego, no era de la misma opinión la **MSX Magazine** que le daba una calificación de cuatro estrellas y plantaba varios corazones a lo largo del artículo. Se ve que Becky le había hecho tilín al redactor y por ello también infló un poco la nota.

Más mimbres tenía **Adven' Chuta!** (アドベン・チュー太), publicado el 25 de noviembre. En este caso nos enfrentábamos a un juego que pretendía mezclar acción y aventura, con el ratón Chuta que debía esquivar a los enemigos mientras rebuscaba entre los ocho frascos que aparecían en cada una de las pantallas. El juego nos daba una serie de comandos para poder interactuar, con la B rompíamos los frascos, la E para comer queso y así reponer energías, T para recoger los objetos, sólo podíamos llevar uno a la vez, P para colocarlos en su lugar y la O para abrir puertas.



Adven'Chuta!



Había que usar más teclas que en un simulador de vuelo

Las intenciones del juego podían ser muy buenas, pero es que a poco que te adentrases en el juego te dabas cuenta de que tantas teclas era un sinsentido, porque si todas ellas se hubiesen sustituido por la barra espaciadora, por ejemplo, y que el ratón ejecutase la acción más lógica dependiendo de dónde estuviese, el juego seguiría siendo exactamente el mismo y sin tanta complejidad de teclas. Un claro ejemplo de cómo si un juego quiere aparentar ser más profundo de lo que realmente es, lo único que consigue es confundir más al jugador de lo que debería, repercutiendo negativamente en sus sensaciones a la hora de jugarlo.

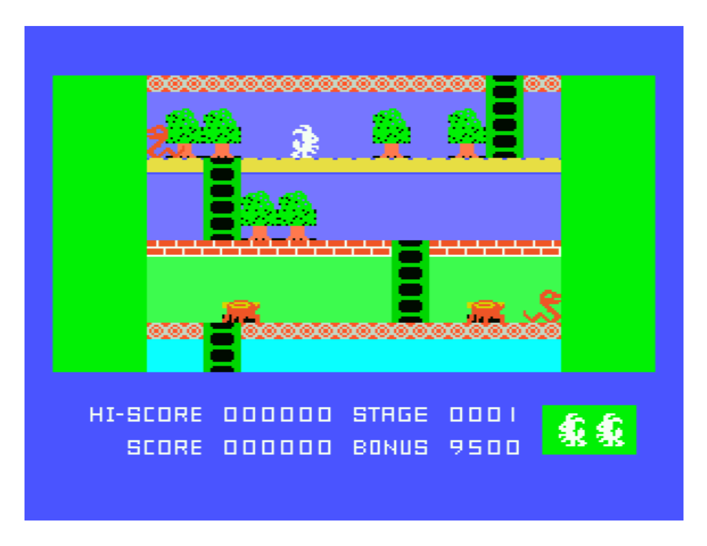
Tampoco era un alarde **Jigsaw Set** (ジグソーセット), publicado el 21 de noviembre, ya que únicamente nos ofrecía unos puzles para ordenar. **Final Mahjong** (ファイナル麻雀), por su parte, venía a aportar al mercado otro juego basado en el mahjong, algo que parecía ser casi obligatorio por parte de las casas de software japonesas.

Como creadora de juegos, MIA no tuvo éxito y es fácil entenderlo viendo la calidad de estos, por lo que no sorprende saber que su vida como creadora de software lúdico no duró mucho más, despidiéndose en 1984 con la publicación de **Lonesome Tank** (ロンサム・タンク進撃), programado por Norio Komaki y Takami Kasasaku, y **Jumping Rabbit** (ジャンピングラビット).

El primero, **Lonesome Tank**, bastante más destacable e incluso podríamos decir que es el mejor juego de **MIA**, resultando en una especie de mezcla entre **Rally-X** y **Tank Battalion**, ya que tendremos que recoger banderas y eliminar a los tanques enemigos. Dentro del catálogo de **MIA** destacaba muy positivamente en prácticamente todos los aspectos, gráficos coloristas pero no demasiado recargados, buen control y una jugabilidad bastante bien ajustada. De la valía del juego debieron de tomar buena nota los españoles de **Grupo de Trabajo Software**, ya que lo comercializaron sin permiso bajo el nombre de **Tanks Duel**, una maniobra muy característica de esta compañía.

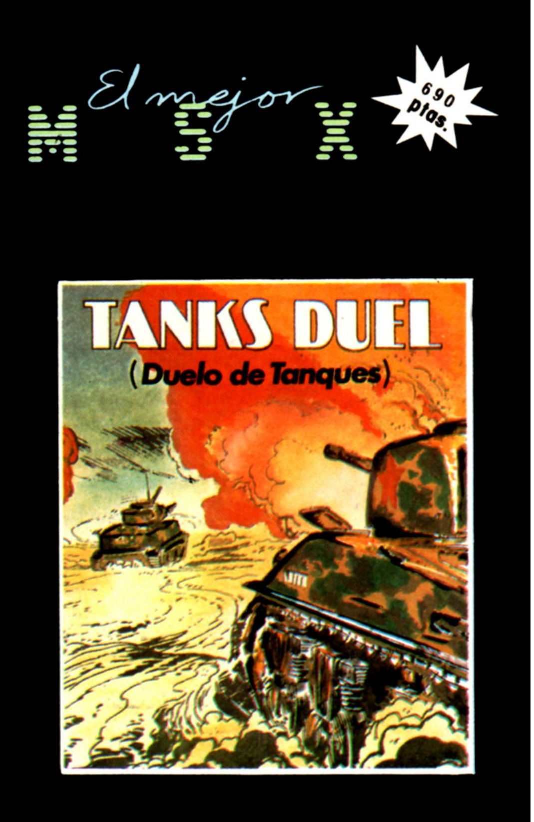
Jumping Rabbit, sin embargo, era casi un paso atrás y nos presentaba un colorido demasiado recargado en este juego del conejo que tenía que subir un edificio. No sólo los gráficos fallaban, también el sonido era demasiado machacón y lo peor era el movimiento del conejo, impreciso y con ralentizaciones cuando ejecutábamos un salto.

Pese a que en este recorrido hemos podido comprobar cómo **MIA** podemos considerarla como una casa de software lúdico fallida, también es justo reseñar que su aportación no se quedó en este terreno, y también publicó varios libros para principiantes del MSX y software de ayuda para creación de gráficos y aprendizaje del BASIC.



Jumping Rabbit, por colorido no iba a ser...





El Lonesome Tank rebautizado como Tanks Duel por los españoles de Grupo de Trabajo Software.

T&E SOFT
Tecnología y entretenimiento



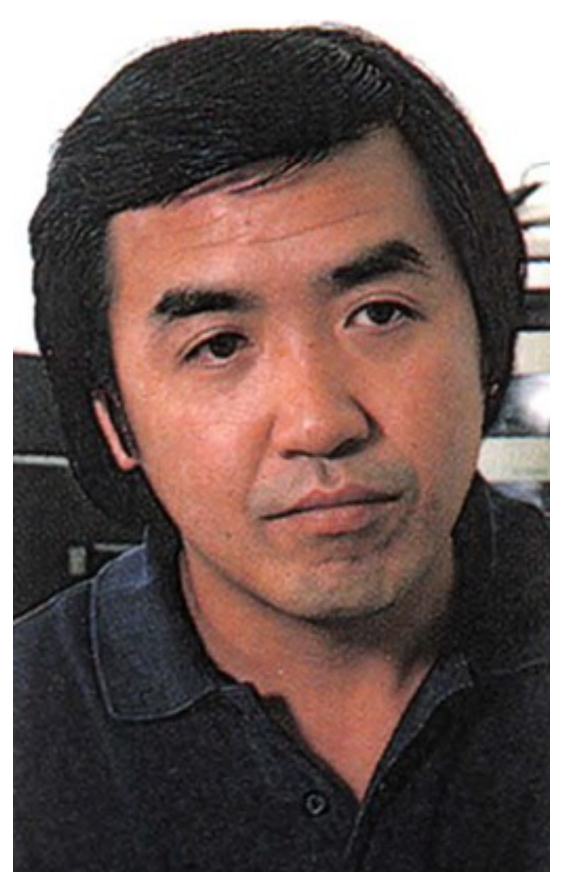
El camino de **T&E Soft** comienza en diciembre de 1981 en la ciudad de Ichinomiya, prefectura de Aichi, como tantas otras empresas japonesas siendo un pequeño negocio familiar. La fundación real de la compañía y la adopción de su nombre, **T&E Soft Co., Ltd.** (株式会社ティーアンドイーソフト), sucede en octubre de 1982 en Fujigaoka, ciudad de Nagoya. El significado de T y E inicialmente vendría de las iniciales de los hermanos fundadores: Toshiro Yokoyama (横山俊朗) y Eiji Yokoyama (横山英二), aunque en el futuro sus siglas asimilarían el significado de *Try & Exciting* por parte de sus empleados, como una broma, pero realmente significarían *Technology & Entertainment.*

La empresa comienza a conseguir un notable éxito publicando juegos para ordenadores como el PC-6001 y el FM-7, llegando incluso a publicar su propia revista para publicitar sus juegos. Precisamente, en una entrevista en la primera **MSX Magazine** de **ASCII**, los hermanos Yokoyama destacaban que querían hacer su aparición en el MSX adaptando algunos de sus éxitos en otros ordenadores, destacando las posibilidades que ofrecía la nueva máquina y las ventajas de la estandarización.

Sus planes eran ambiciosos y querían estar en primera línea de salida, octubre de 1983, con cuatro títulos. Uno tendría que haber sido **Legends of Star Arthur – Planet Mephius** (惑星メフィウス), pero finalmente se retrasó y no vio la luz hasta 1985. **3-D Golf Simulation** (３Ｄゴルフシミュレーション), un éxito en FM-7, sí que se publicó a finales de 1983, pero era lento en exceso al realizarse en MSX BASIC, lo que trató de subsanarse al lanzar al año siguiente **3-D Golf Simulation High Speed Edition** (３Ｄゴルフシミュレーション・高速版). Los otros dos títulos fueron **Pyramid Warp** (ピラミッド・ワープ) y **Battle Ship Clapton II** (バトルシップ・クラプトンII).

Pyramid Warp venía a ser una readaptación del **Pyramid** (ピラミッド) de Eiji Yokoyama, publicado en 1982 para PC-6001 y basado en el arcade **Tutankham** de **Konami**, también de 1982. La versión original en buena medida estaba realizada en BASIC e incluso se publicó en forma de listado en la **I/O** de diciembre del mismo año. Más o menos acompañando a la salida de **Pyramid Warp**, se publicó **Pyramid II** (ピラミッドII), también para PC-6001 pero programado en esta ocasión por Y. Uchiyama y que guarda más similitudes con el juego para MSX comenzando por la simpleza de sus gráficos, el PC-6001 ofrecía menos posibilidades gráficas, que hace que podamos pensar que está realizado en Screen 1 aunque realmente está en Screen 2.

Analizando ya el juego en sí, tomaremos el papel de un arqueólogo en busca del tesoro de la pirámide. Deberemos recorrer 15 habitaciones que tendrán distintas disposiciones, pero teniendo todas ellas los mismos elementos en común. Lo primero será la zona de entrada y salida de la habitación, delimitada por dos franjas magenta. Habrá también dos teletransportadores comunicados entre sí y que dan sentido al *warp* del título. Veremos también el generador de enemigos, en forma de



Toshiro Yokoyama



Eiji Yokoyama

rombo, y del que saldrán dos escorpiones y dos murciélagos. Curiosamente, inspeccionando el código del juego podemos darnos cuenta de que estaba preparado para añadir un nuevo tipo de enemigo e incluso se puede ver el esbozo de su *sprite* que finalmente se desechó, quizá porque el juego resultaría excesivamente difícil.



Pyramid Warp

El otro elemento en juego resulta ser la clave de su jugabilidad: tres cajas verdes que ocultan una pistola, una calavera y un anillo, aunque en las instrucciones inglesas pone que es un diamante. La calavera nos perseguirá insistentemente por la pantalla. La pistola nos servirá para defendernos de escorpiones y murciélagos, aunque resulta inofensiva contra la calavera. El anillo, o diamante, abrirá la puerta de salida para que podamos acceder a la siguiente habitación.

Así que el factor aleatorio será un punto a tener muy en cuenta, ya que el contenido de cada caja varía en cada partida por lo que puedes tener suerte y avanzar rápidamente por encontrar a la primera el anillo, o encasquillarte en más de una habitación porque es la calavera la que sale en primer lugar. Todo esto, además, habrá que hacerlo con celeridad ya que tendremos un tiempo límite representado por el medidor de aire. Pero es precisamente esa incertidumbre y esa necesidad de moverse rápido lo que da tanta jugabilidad a este título, pese a que flojea en el aspecto gráfico y sonoro, con lo que parece la alarma de una ambulancia continuamente sonando.

Si somos lo suficientemente hábiles, y nos acompaña algo la fortuna, podremos llegar a la decimosexta y última habitación en la que únicamente encontraremos el tesoro final. A partir de ahí continuaremos en una nueva pirámide en la que todo, incluidos nosotros, se moverá a mayor velocidad.



EL DATO

Si investigamos un poco **Pyramid Warp** con un editor, nos encontraremos con un mensaje sorpresa con el que sabremos la fecha de finalización, 15 de septiembre de 1983, y el autor: Eizi Kato. Realmente tenemos que leerlo como Eiji Kato (加藤 英治), ya que a la hora de trasladar los *kanji* japoneses a nuestro alfabeto se usa normalmente el sistema de transliteración Hebpburn, que recibe su nombre de James Curtis Hepburn quien publicó su sistema en 1887, pero en este mensaje Kato usó el menos extendido y aceptado sistema Kunrei-shiki.

Conociendo el nombre del autor, podemos trazar mejor su trayectoria y así sabemos que Eiji Kato trabajó en otros títulos importantes de **T&E Soft**, como en la saga **Daiva Story** (ディーヴァ), siendo también responsable del notable **Hydlide** (ハイドライド) y de su continuación **Hydide II** (ハイドライドII).

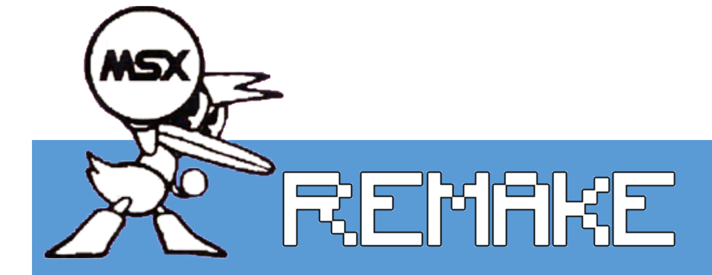
La española **MSX Magazine** nos regalaba una curiosa definición del juego: "Este es el programa por excelencia, concebido para hacer agradable, entretenido, difícilmente inagualable (sic) y habilidoso, un rato de ocio, en el que nos dejemos llevar por el entusiasmo que denota el ser partícipes de un juego de estas características".

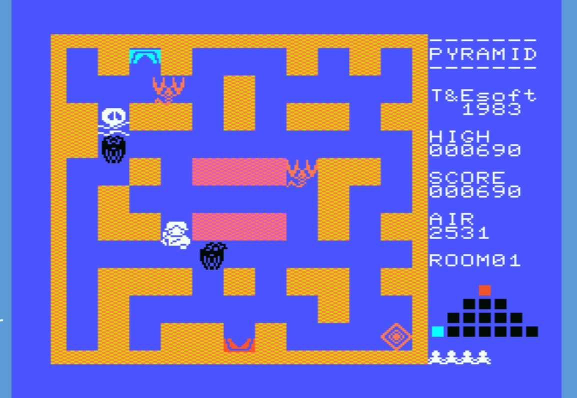
Por su lado, **Battle Ship Clapton II** no estaba previsto que saliese y en su lugar se esperaba una adaptación del **Star Destroyer** (スターデストロイヤー) de PC -6001. Esto lo sabemos por dos fuentes, primero por la entrevista que ya hemos citado en la japonesa **MSX Magazine** en la que anunciaban la salida del **Star Destroyer**, y segundo porque de nuevo con un editor hexadecimal encontramos datos muy interesantes dentro del código del **Battle Ship Clapton II**. Podemos ver que, efectivamente, el juego se iba a llamar **Star Destroyer** y se finalizó, concretamente, a las 2 de la mañana del 27 de septiembre de 1983 siendo Katsuo Hosokawa (細川勝男) el programador original, aunque realmente fue Yasuo Yoshikawa (吉川康雄) quien realizó esta versión MSX.

¿Qué tiene que ver **Star Destroyer** con **Battle Ship Clapton II**? Pues, aunque el primero es de scroll horizontal y el segundo vertical, ambos tienen un marcador prácticamente idéntico y tienen el concepto de las oleadas continuas de enemigos y que nuestra nave disponga de disparo automático.



Battle Ship Clapton II, edición japonesa





En 2018 vio la luz una versión mejorada del **Pyramid Warp** de Eiji Kato, titulado **Pyramid Warp Enhanced**. El encargado de desensamblar el juego fue Néstor Sancho, ayudado posteriormente por Nenefranz, quien también rehízo los gráficos del juego, y en una versión posterior llamada **Pyramid Warp Enhanced +** también se incorporaron melodías creadas por Gabriel Caffarena. Esta nueva reinvención ofrecía un lavado de cara espectacular al juego que mostraba todo el potencial de la obra de Kato, pero no era únicamente un cambio estético ya que también se ampliaba su jugabilidad con nuevas posibilidades.

Ahora se podía escoger entre diferentes niveles de dificultad, lo que repercutía en el número de enemigos que podían llegar a aparecer, y es que Néstor, al desensamblar el juego, se dio cuenta que en el mismo habían dejado espacio para incluir a un enemigo más. También se diseñaron nuevas habitaciones y se podía jugar también en modo espejo, para dar apariencia de una variedad todavía mayor.

Todo un lujo que le insuflaba una nueva vida a **Pyramid Warp**.





En su edición europea


Katsuo Hosokawa, sonriente para MSX Magazine

Volviendo a su autor, Katsuo Hosokawa, podemos saber que posteriormente programó **Laydock** (レイドック), se ve que dominaba el género del *shoot'em up*, y estuvo implicado en **Hydlide II**, donde colaboró con Eiji Kato. Así que, con todos estos datos sobre la mesa, podemos decir que los autores de **Pyramid Warp** y **Battle Ship Clapton II** tuvieron un papel muy importante en **T&E Soft**, demostrando una gran capacidad desde sus primeros trabajos en MSX.

El desarrollo de **Battle Ship Clapton II** no podía ser más simple, nos enfrentaremos a incesantes oleadas de naves enemigas, teniendo que derribar a 30 enemigos para que llegue un nuevo tipo de aeronave enemiga. Cuando acabemos con 150 será la nave nodriza la que hará acto de presencia, al derribarla el juego volverá a comenzar.

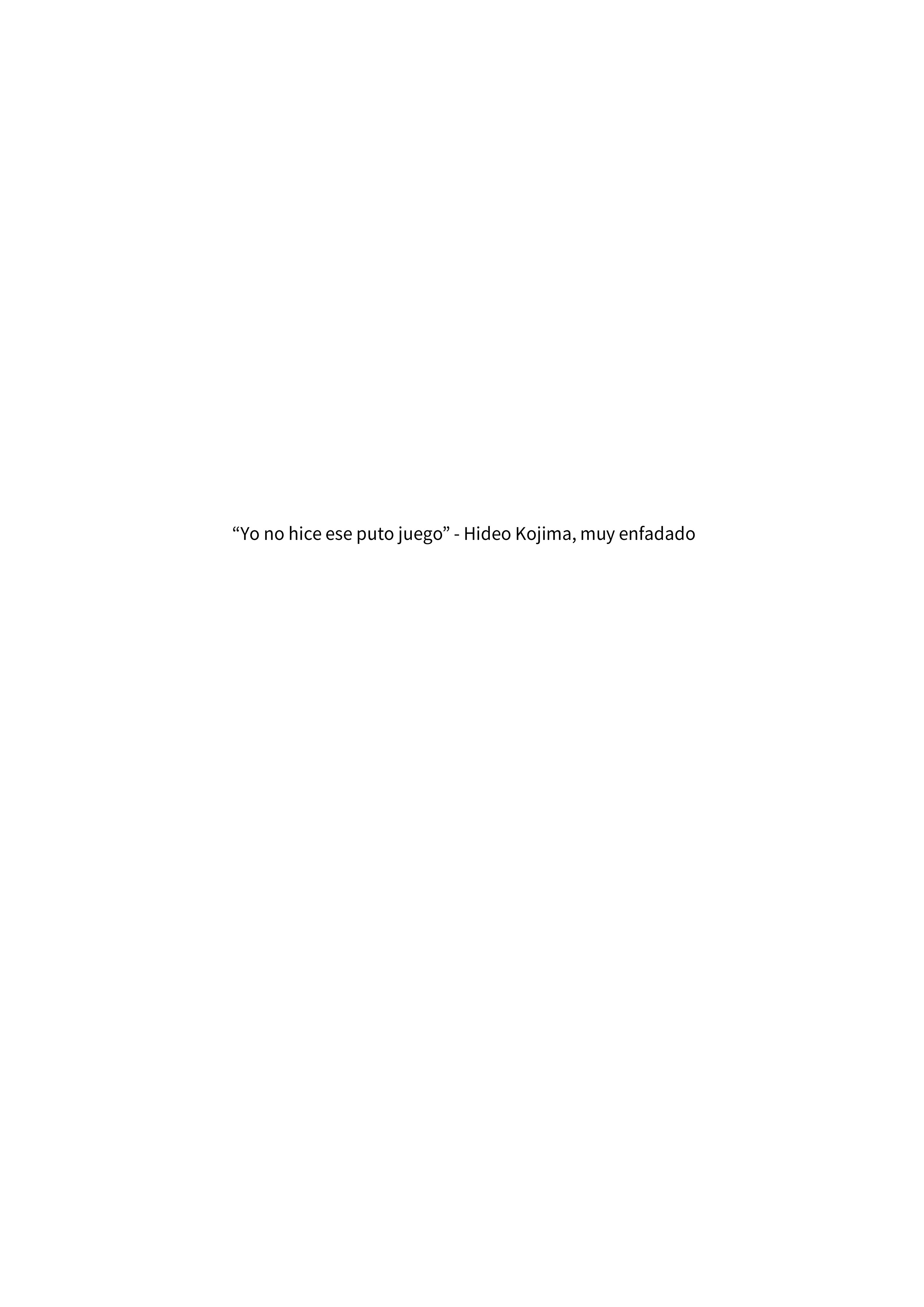
El juego es notable en sus apartados técnicos. Primero por el suave *scroll* horizontal que nos ofrece. Segundo porque dispondremos de disparo automático de gran cadencia, algo nada habitual en la época. Tercero porque el detector de colisiones está muy bien ajustado, dando incluso algo de margen en algunas zonas de nuestra nave. De hecho, podemos afirmar que lo único que diferencia este juego de títulos posteriores sería el no tener un trasfondo más desarrollado, alguna melodía que acompañase al desarrollo de la acción y cuidar un poco el hecho de que los enemigos pueden llegar a dispararnos cuando ya han desaparecido de pantalla, por lo que es recomendable que no nos situemos totalmente en la parte inferior de la zona de juego.

Si necesitáis ayuda para sobrevivir a tanta oleada, curiosamente podemos acudir a la **Micromanía** Nº 21 de la primera época, donde publicaron un cargador. Eso sí, gracias a un lector.

Estos y otros títulos de **T&E Soft** llegaron a Europa en el momento adecuado gracias a la distribución en casete por medio de **Toshiba** a finales de 1984, coincidiendo con el aterrizaje del MSX en el viejo continente.

MSX

1984



“Yo no hice ese puto juego” - Hideo Kojima, muy enfadado

ÍNDICE


KONAMI
I Love juegos educativos
Konami
Konami
Konami
20

1984 sigue siendo un año de rápido crecimiento para **Konami**, tanto que se ven en la obligación de mudarse a una sede más grande, el Instituto de Investigación Técnica en Osaka. Para la ceremonia de inauguración en marzo, no falta el tradicional Kagami biraki (鏡開き) conducido por los que parecen ser entonces los tres socios principales de **Konami**: Kagemasa Kôzuki (上月景正), Hiroshi Matsuda (松田拡) y Shokichi Ishihara (石原祥吉). El Kagami biraki se puede celebrar con mochi ornamental, pero por alguna razón, en **Konami** prefirieron la otra opción que consiste en usar un gran barril de sake. En ambos casos, representa una apertura hacia la armonía y la buena fortuna.

Otra muestra más de crecimiento y de expansión es la fundación el 1 de junio de **Konami Ltd.**, siendo su presidente Kenji Hiraoka (平岡賢司). La empresa con sede en Reino Unido que tendría que facilitar la exportación de títulos de **Konami** a Europa. Un paso muy importante y que tendremos tiempo de detallar de forma mucho más precisa en años venideros, debido a la importancia que esta entidad tendrá dentro del estándar MSX. Pero no es el único movimiento expansionista por parte de **Konami** en este 1984, ya que en diciembre también funda **Konami GmbH** en Alemania Federal, situándose así estratégicamente dentro de los dos mercados más importantes de Europa.

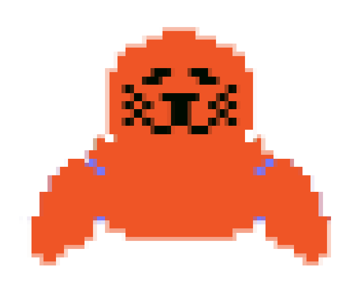


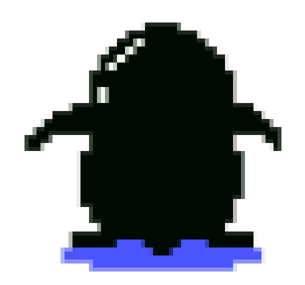
La nueva sede de Konami, en Osaka

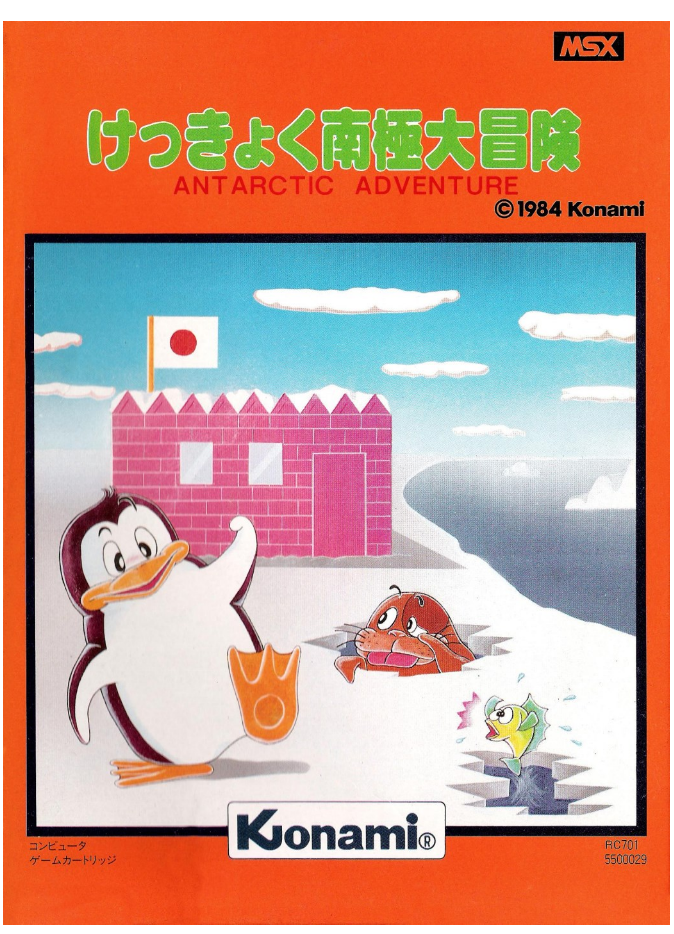
Antes, en octubre, se produce su salida a bolsa en el mercado de valores de Osaka, con una muy buena acogida. Estamos ante una empresa que ha multiplicado por 10 su capital en apenas un año, pasando de 300 millones en 1983 a contar con 2.940 millones de yenes en este octubre de 1984.

Pero **Konami** no se detiene, y si existe un mercado jugoso en Japón en el ámbito de los videojuegos, ese es el de la Famicom. Por lo que a partir de diciembre comienza a publicar juegos para la consola de Nintendo, dedicando uno de sus tres departamentos de desarrollo en exclusiva.

Centrándonos ya en los videojuegos para MSX, si en 1983 **Konami** ya demostraba que podía ofrecer juegos de calidad para el sistema, en 1984 da un paso adelante puliendo todavía más sus fórmulas jugables y mostrando gráficos que aprovechan mucho más las posibilidades con el uso del color del ordenador.







Antarctic Adventure, primer juego de la serie I Love

Sin embargo, seguramente sea la música la gran protagonista de este 1984. Venimos de juegos que generalmente no tienen música durante la acción, y cuando la tienen son composiciones bastante cortas y simples, limitándose a alguna tonadilla al empezar la partida, perder una vida o pasar al siguiente nivel salvo honrosas excepciones. Es ahora cuando se generaliza la música mientras jugamos, dándole mayor importancia a su composición como apoyo de la experiencia jugable, cambiándola para siempre y haciendo que la música comience a ser valorada como un elemento imprescindible de un videojuego. Composiciones pegadizas que aprovechan los tres canales de sonido del PSG, y en eso también **Konami** alcanzó la excelencia.

Además, **Konami** también centró su objetivo en los más pequeños de la casa y en el factor educativo del videojuego. Para ello, crea la línea *I Love* en la que destacarían juegos que proporcionasen enseñanzas a los niños, y así de paso convencer a sus padres para que comprasen el producto bajo el eslogan "El placer de jugar, la alegría de aprender" (遊ぶ快感、学ぶ楽しさ). También es posible que el interés por crear juegos educativos viniese por una subvención del gobierno japonés, aunque este dato no ha podido ser confirmado. Los juegos de la serie eran fácilmente distinguibles por incluir un número azul en la parte superior derecha de las típicas cajas naranjas de **Konami**, el número uno de la serie fue el **Antarctic Adventure** (けっきょく南極大冒険) que tenía el sello *I Love Geography* (Ｉ ｌｏｖｅ 地理), tanto por las banderas que se podían ver al terminar cada uno de los niveles como por el mapa de la Antártida que acompañaba a las instrucciones.

EL DATO

今月の会社訪問

Konami（コナミ）は ソフトのディズニーをめざす?

ビデオゲーム・ファンのパソコンユーザーならどうしても意識してしまうメーカーのひとつに、コナミがある。大阪出身の新進メーカー。開発スタッフの平均年齢24〜25歳。しかも〝フロッガー〟や〝スクランブル〟など自社のヒット商品をPC-6001用パッケージソフトとして売り出している(発売はコナミ工業から)。

そこで、さっそく会社訪問。

「うちはもともと大阪で遊園地向け遊戯機の販売・リースをやるメーカーだったんです。それがだんだんハード製作会社志向になってきて、ビデオゲームにチャレンジしたのです。第1号機はアノ〝おじゃま虫付きブロック崩し〟。それから海外で大ヒットした〝アストロ・インベーダー〟や、若い人ならよくご存知の〝スクランブル〟、〝フロッガー〟などが代表作でしょうね。ことに〝フロッガー〟は女性層にうけたんですよ」(仲真良信・代表取締役)

コナミではこれからも業務用でヒットしたゲームを、ホーム・ビデオゲームやパソコンに移植していく考え。むろん、ただ版権を売るのではなくて、開発スタッフがそのマシンに最適のゲームになるまでシェイプアップするのだという。

「将来的に、パソコンゲームはビデオゲームから離れていくでしょう。これからは教育分野がおもしろい、ぼくらはゲームと教育ソフトを合体させたいって思ってるんです」

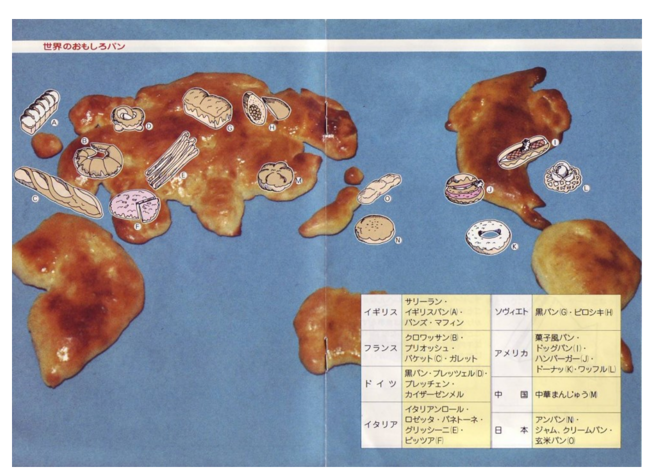
自社のキャラクターを教育ソフトに使えば、同時に将来のユーザーも育てられるという仲真社長。ひょっとして、コナミはソフトのディズニーを目指しているのかな？

El interés de **Konami** por los juegos educativos venía de antes de la aparición del MSX. En este recorte, proveniente de la revista **LOGiN** de agosto de 1983, **Konami** pone en valor su éxito en los salones arcade, destacando **Frogger** por ser popular entre el público femenino, y su intención de seguir portándolos a formatos domésticos. Aunque, según la visión de **Konami**, en un futuro cercano los ordenadores se distanciarían de los videojuegos y tomaría más fuerza el *software* educativo.

El número dos era el **Athletic Land** (わんぱくアスレチック) con el sello *I Love Physical Education* (Ｉ ｌｏｖｅ 体育), éste ya por razones más obvias y ya nos podíamos imaginar a los niños japoneses dando saltos por los parques. El número tres fue **Monkey Academy** (モン太君のいち・に・さんすう) bajo el sello *I Love Mathematics* (Ｉ ｌｏｖｅ 算数), siendo realmente el único que no admite discusión en cuanto a su valor pedagógico. Además, **Monkey Academy** fue el primer juego de **Konami** para MSX que hacía uso de dos botones, aunque no usaba todavía la barra espaciadora como primer botón y las teclas N y M como segundo botón. En su lugar, la tecla *Select* hacía las veces de segundo botón.

El quinto fue el **Comic Bakery** (ぽんぽこぱん) que venía con *I Love Society* (Ｉ ｌｏｖｅ 社会), para que los niños supieran lo duro y trabajoso que es tener un empleo y lo que cuesta hacer la comida que toman en la escuela, sobre todo cuando no paran de colarse en tu pastelería tanukis, también conocidos como mapaches japoneses o perros mapache. El carácter infantil de este título se remarcaba con la música, dos de las melodías estaban basadas en canciones infantiles japonesas cuyos títulos son *Ito Maki Maki* y *Musunde Hiraite*. Una tercera melodía sería la muy conocida *Yankee Doodle*.

Para tratar de reforzar su carácter educativo, **Comic Bakery** incluía un folleto a color en donde **Konami** nos relataba una breve historia del pan. Después, ya metidos en el juego, sería nuestro turno de controlar al panadero Joe para crear ese pan, aunque un poco antihigiénico el lugar para elaborarlo con tanto tanuki suelto. Por folletos como el del **Comic Bakery**, en esta serie las instrucciones se publicaban en la contraportada de la caja, dándole más protagonismo a dichos folletos.



Historia del pan, detalle de las instrucciones del Comic Bakery


Set gráfico de los tanukis del juego
El quebradero de cabeza del panadero del juego

EL DATO



Parece que en las versiones previas de **Comic Bakery**, estuvo la posibilidad de que los tanukis también molestasen a nuestro panadero desde la parte inferior. Al menos eso se desprende de la imagen publicada en el *flyer* de **Konami** de febrero de 1984.



Konami Computer Software Catalog de octubre de 1984



En las olimpiadas de programación que organizaba cada octubre la revista **LOGiN**, en la edición de 1987 **Konami** presentó el **Video Hustler**, rebautizado para la ocasión como **Billiards** (ザビリヤード).

El juego venía en el casete que acompañaba a la revista. No hemos tenido acceso a ella, por lo que sólo podemos guiarnos por las capturas que aparecen en la revista y, aparentemente, no se aprecia ninguna diferencia respecto a la versión comercializada.

¿Dónde está el número cuatro? Pues finalmente no salió, el número cuatro estaba reservado para el **Jolly Hopper** (ジョリーホッパー) y llevaría el sello *I Love Science* (Ｉ　ｌｏｖｅ 理科). Con este título únicamente podemos elucubrar el cómo sería, la imagen que tenemos es de un anuncio de Konami en la que vemos a un hombre saltando en un trampolín, lo que nos hace pensar inmediatamente en el segundo nivel del **Hyper Sports 1** (ハイパースポーツ１), publicado en agosto de 1984, con lo que lo más probable es que el **Jolly Hopper** evolucionase para aprovechar que la propia **Konami** tenía su recreativa **Hyper Sports**. En cuanto a su valor para enseñar ciencia, pues posiblemente sería por la física aplicada a los saltos de trampolín y su trayectoria.

Pero todavía hay más, porque se pensó en una sexta entrega que sería *I Love English* (Ｉ　ｌｏｖｅ 英語) y el título del juego sería **Spelling Tree** (単語と遊ぼう). Como en el caso anterior, únicamente tenemos la imagen del mismo anuncio de Konami para tratar de adivinar el planteamiento, pero podemos ver al personaje del **Athletic Land** subido a un árbol que recuerda al del **Magical Tree** (マジカルツリー) y con unas pancartas con letras como los números del **Monkey Academy**. Así que lo más probable es que tuviésemos que ir formando palabras en inglés con un desarrollo muy similar al del **Monkey Academy**.

Con estos dos proyectos no finalizados podemos cubrir los huecos en la serie *I Love*, pero también parece que inicialmente **Konami** tenía la idea de incluir un juego más en la serie: **Magical Tree** aparecía anunciado con Ｉ　ｌｏｖｅ 算数 o *I Love Mathematics*, al igual que **Monkey Academy**. Así al menos aparecía en alguna publicidad de la compañía, pero es extraño que **Konami** sacase dos títulos bajo el mismo epígrafe, lo que nos puede hacer teorizar sobre si se trata de una errata del anuncio, o incluso si en **Konami** pensaban realizar un juego algo diferente a como finalmente se publicó, ya que lo único que se nos ocurre como “matemático” dentro del juego es el tener que calcular el salto de nuestro indio.

No sólo nos permite completar la serie *I Love*, sino que también podemos rellenar algunos huecos en la numeración que usaba **Konami** en sus cartuchos MSX, RC-700 en adelante. Echando un vistazo a esta misma numeración, a los juegos y a las fechas de salida, parece evidente que estos números se asignaban al iniciar un proyecto, lo que explicaría que los juegos no publicados no cediesen su número a otros sí finalizados. Es por eso que la numeración comienza con el **Athletic Land** pese a no ser el primer juego publicado.

De hecho, el primer lanzamiento del año por parte de **Konami** es el juego de billar **Video Hustler** (ビデオハスラー), conocido también como **Konami’s Billiards** y lanzado en enero (según la cronología oficial de **Konami** se publicaría en diciembre de 1983), se trataba de otra conversión más de una de sus propias recreativas. Pero es llegar a febrero y **Konami** hace saltar la banca.

El 21 de febrero sale a la venta el **Antarctic Adventure**, siendo en julio cuando publican una versión para Colecovision que es un calco a la de MSX. En abril del 85 la versión de Famicom sí que trae alguna diferencia, tres niveles de dificultad a elegir y la bandera brillante, que al cogerla dota a nuestro pingüino de una hélice en su cabeza, como si del gorrocóptero de Doraemon se tratase. El máximo responsable es Akihiko Nagata (永田昭彦), quien recibe la tarea de completar el juego en cuatro meses. Finalmente se decide a tener una versión completa en tres, dejando el último mes para pulir el juego y hacerle algunos añadidos.

Nuestra misión en esta aventura consiste en dar la vuelta completa al polo sur, partiendo de un punto cercano a la base japonesa Shōwa, disputando varias etapas en las que nos desplazaremos de base en base conociendo así varias banderas del mundo y justificando de esta forma su parte educativa, potenciado con su manual original japonés, en el que nos daban un completo resumen sobre la Antártida.

El héroe destinado a recorrer el Polo Sur era Penta, aunque por entonces todavía era conocido como Penguin-kun, quien terminaría siendo la mascota de **Konami** y volvería a hacer aparición en diversos títulos de la compañía. Eso sí, pese a que se define a Penta como un pingüino gordo aquí se desplaza a velocidades supersónicas, pudiendo superar distancias de más de 2500 kilómetros en apenas tres minutos.

Son muy pocos los elementos del juego, nuestro pingüino tendrá que esquivar las grietas y las pozas de donde puede llegar a surgir un león marino, también puede tratar de recoger los banderines que aparecerán clavados al suelo o los peces que podrán saltar desde alguna poza. Estos dos últimos elementos sólo nos proporcionarán puntos y tengamos en cuenta que no disponemos de vidas, sino que en cuanto fallemos en una de las etapas la partida terminará.

En el apartado sonoro vemos un salto notable respecto a producciones anteriores, acompañando a la acción *El Vals de los Patinadores* tocado en Sol mayor acompañado con los efectos sonoros al coger objetos o tropezar con algún obstáculo.







Flyer de Konami con Jolly Hopper y Spelling Tree, también aparece Magical Tree dentro de la serie I Love y otras curiosidades como una extraña pantalla del Time Pilot y el Super Cobra con colores distintos. En la parte superior vemos el eslogan de la serie I Love: "El placer de jugar, la alegría de aprender" (遊ぶ快感、学ぶ楽しさ)



Dentro de las discrepancias en las fechas, seguramente la más extraña sea la del **Antarctic Adventure**. Si nos ceñimos al dato proporcionado por **Konami**, la fecha de salida sería diciembre de 1983. Sin embargo, esto entraría en conflicto tanto con las fechas que podemos ver en las distintas cajas con las que se distribuyó el juego, como con la misma pantalla del título donde también marca 1984.

Durante la realización de esta obra, hemos encontrado multitud de datos discrepantes, no sólo en **Konami**, y lo más habitual es que la fecha del copyright fuese anterior a la salida del juego. Esto puede ser por varias razones, que sea una conversión de un arcade y sea el año de salida de éste, que existan versiones previas para otros ordenadores y se mantenga el año de la primera versión. Pero el caso del **Antarctic Adventure**, con un año de copyright posterior a su publicación, sería un caso único.



Akihiko Nakata en la MSX Fan



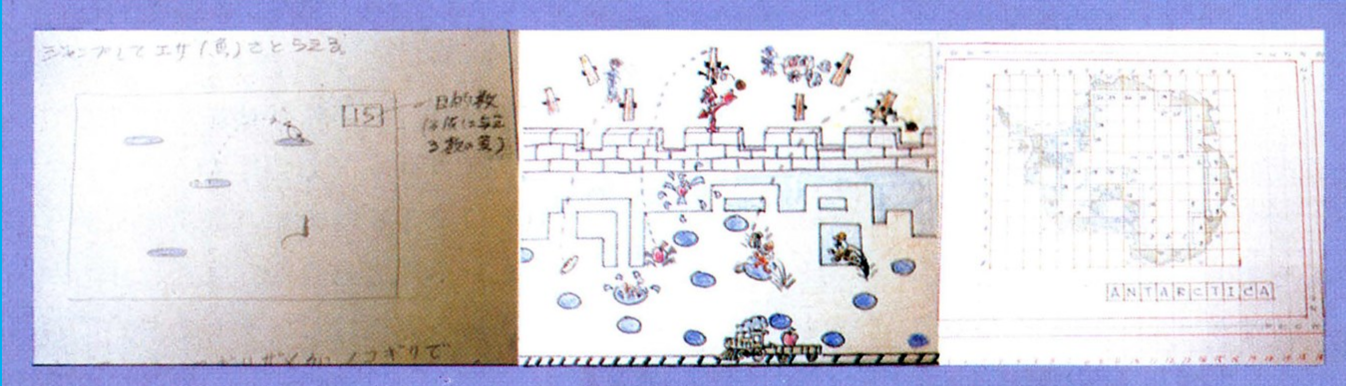
Edición europea

En cuanto al apartado gráfico, **Antarctic Adventure** se enfrentaba a la dificultad de representar profundidad. Si obviamos los marcadores y nos quedamos con la zona jugable, podríamos decir que teníamos una parte superior que sería el fondo y en el que podíamos ver a las nubes yendo hacia nosotros, en un efecto muy conseguido. En el resto, donde estaría representado el camino que vamos recorriendo, Penta estará siempre en la parte inferior y esa zona la veremos siempre en recta, para representar la curva será la parte intermedia donde veremos la curvatura. Es decir, si tapásemos toda la zona a la que nuestro pingüino no puede llegar, veríamos una recta continua y sólo notaremos que hemos entrado en una curva por la inercia.

Hay varias versiones del juego, según la edición del mismo, pudiendo llegar a cambiar el orden de las banderas que iremos viendo según superemos las distintas etapas.

Antarctic Adventure fue analizado en la **Micromanía** sin mucho éxito, tres estrellas pese a tener “gráficos bien hechos” y el “movimiento” ser “bastante perfecto”. No era de la misma opinión **Load MSX**, que lo calificaba con un 9 en creatividad y atracción, destacando que “están cuidados todos los detalles”. En Gran Bretaña, la **MSX Computing** se despachaba diciendo que el juego “es uno de los mejores que existen”, **MSX User** tampoco escatimaba en elogios y le daba un 9, la misma nota que recibía en **What MSX?**, mientras que **Computer & Videogames** subía un listón con un 10 en adicción, gráficos y nota global.





Antarctic Adventure sufrió numerosos cambios desde la idea inicial hasta el concepto definitivo que pudimos disfrutar en nuestros MSX. En un primer momento, el juego iba a estar basado en las matemáticas y el objetivo sería capturar los pescados que salían de los agujeros en el hielo, todo se desarrollaría en una pantalla estática. Los agujeros los crearían peces sierran y tendría todo un aspecto mucho más cómico, recordando bastante el juego a un clásico *whack-a-mole*.

Posteriormente, se pensó que el juego sería protagonizado por un tren que tiene que recorrer un largo camino sorteando obstáculos. En esta fase del desarrollo se incluiría el movimiento de pantalla.

Finalmente, se tuvo la idea de que el juego se centrase en la geografía y no en las matemáticas. Además, no fue hasta el último momento en que se decidió que un pingüino tomase el papel protagonista.

En cuanto a la prensa francesa, **Tilt** también se rendía ante el juego y lo puntuaba con 5 estrellas sobre 6, pero **MicrosID**, pese a ser mucho más afín al sistema MSX, no pasaba del 12 sobre 20 calificándolo de “repetitivo”. En Japón la **MSX Magazine** era mucho más contundente al darle la máxima calificación de 5 estrellas, sabiendo perfectamente que se encontraban ante un título diferente a lo visto hasta entonces en el apartado técnico.

Ese mismo mes, febrero de 1984 (en diciembre de 1983 según **Konami**), también se publicaba el **Athletic Land** con su objetivo de hacer que los niños correteasen por el campo. Ya sabéis, la saga *I Love*. Un título al que siempre se ha comparado con el famoso **Pitfall!**, pero que tendría otro parecido razonable con un juego de 1983 para el ordenador Tomy Tutor: **Mickey Athletic Land** (ミッキーアスレチックランド). Más allá del título, tenemos el paralelismo con el entorno y algunos de los obstáculos, que seguramente a su vez beben también del ya mencionado **Pitfall!**. Eso sí, el juego de Tomy era con *scroll*.

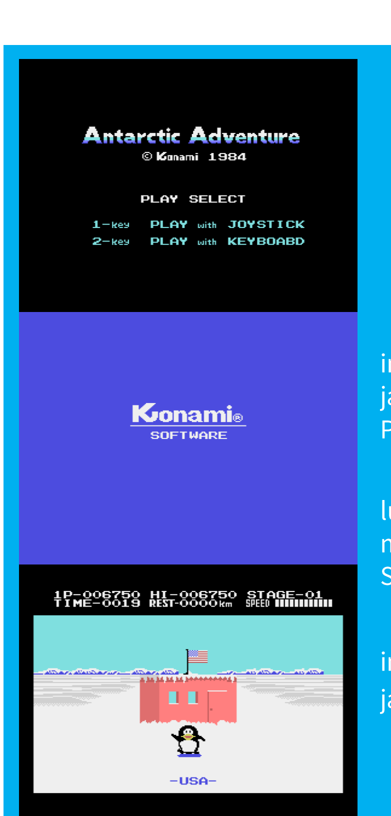
Athletic Land pasa por ser el primer **Konami** original para MSX, esto a tenor del código RC-700 que le acompaña. Parece que su elaboración se alargó en el tiempo, incluso es posible encontrar una beta con algunas variaciones respecto al resultado final, y es lógico al partir prácticamente de cero, rutinas reutilizadas al margen, y llegar a un nivel de colorido que superaba todo lo visto hasta entonces. Para representar a nuestro protagonista sin nombre se usaron cuatro *sprites*, dotándole así de un colorido que llamaba la atención al instante.







Mickey Athletic Land y Pitfall!, dos juegos similares a Athletic Land



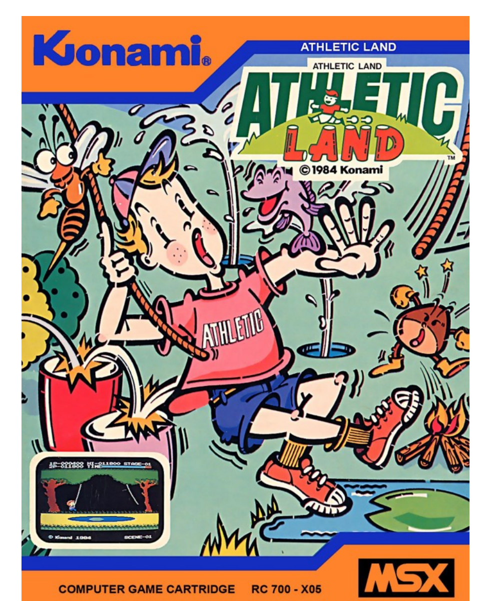


Hasta tres versiones distintas se llegaron a publicar de **Antarctic Adventure:**

-La primera versión japonesa es fácilmente reconocible por el error en el menú de inicio, se lee “Keyboabd” en lugar de “Keyboard”. El mapa del Polo Sur está escrito en japonés. Además, el orden de las banderas es Australia, Australia, Francia, Nueva Zelanda, Polo Sur, EE. UU., EE. UU., Argentina, Reino Unido, Japón y Australia.

-En la segunda versión japonesa el logo inicial de **Konami** aparece sobre fondo azul, en lugar de negro, y el logo del menú está escrito con la fuente por defecto del MSX. También, el mapa del Polo Sur aparece escrito en inglés y el orden de las banderas cambia a EE. UU., Polo Sur, EE. UU., EE. UU., Argentina, Reino Unido, Japón, Australia, Australia y Francia.

-La tercera es la versión europea, se reconoce por usar fondo negro en la pantalla inicial, no tiene modo demostración y el orden de las banderas es el de la segunda versión japonesa.





Edición europea y edición japonesa de la serie I Love

En nuestro devenir por el parque, nos enfrentaremos a un buen número de obstáculos diferentes: lianas, charcas, balones, castañas, abejas... de todo lo que uno se podría encontrar en un paseo por el parque. Realmente un largo paseo, porque, aunque inicialmente siempre se pensó que **Athletic Land** era un juego infinito, había que llegar hasta el *stage* 99 y *scene* 90 para descubrir que los programadores habían dejado ahí un huevo de pascua: un mensaje dejando constancia de su autoría. Eran sólo las iniciales, valientes a la hora de saltarse la prohibición de que apareciesen sus nombres, pero sin pasarse. Para poder ver este mensaje, puede ser útil usar el conocido truco de ir hacia la izquierda, recorriendo los distintos niveles de derecha a izquierda en lugar del convencional de izquierda a derecha, facilitando así más de una pantalla.

Todo en **Athletic Land** funcionaba como un reloj, la música acompañaba a la acción y los efectos sonoros de nuestro personaje moviéndose eran tan caricaturescos como simpáticos, el movimiento era preciso e instantáneo, la dificultad progresiva y perfectamente medida. Quizá sólo fallasen las rodillas de nuestro protagonista, por la rabia que podía dar que una caída desde una altura aparentemente pequeña hacía que se tirase al suelo dolorido y perdiésemos una vida.



Según **Konami**, **Athletic Land** se publicó en diciembre de 1983, mientas que según nuestras investigaciones el juego saldría en febrero de 1984. Para llegar a esta fecha más tardía tenemos varios indicios, uno sería la existencia de una versión previa de la que se publica una pantalla en la **MSX Magazine** de enero de 1984 (recordemos que la revista salía el día 10 del mes anterior), en donde se ve un copyright de 1983, a diferencia de la versión final en la que el año que aparece es 1984.

Además, no tenemos un artículo de la versión definitiva en la **MSX Magazine** hasta el número de abril de 1984 (que se publica el 10 de marzo). Otro dato es que en la propia caja del juego se referencia al año 1984.

Todo ello nos inclina a pensar en que la fecha correcta sea febrero de 1984, aunque la cronología oficial de **Konami** indique diciembre de 1983.

En España la revista **Micromanía** sorprendía en su valoración, no tanto por las 3 estrellas que le daba, sino más por el mismo texto que decía que "la idea no es extremadamente original, ya que la mayoría de los juegos consisten en pasar obstáculos", y sobre los gráficos decía que "si bien no rayan la altura de otros juegos, al menos sí están a la altura de las circunstancias". En las antípodas se situaba la **MSX Club**, que en su número 72, ya en marzo del 91, rememoraba el juego como un clásico del sistema. En Gran Bretaña **MSX Computing** valoraba los gráficos como "coloridos y variados", el sonido estaba usado "de forma imaginativa" y el juego era "un cambio desafiante". **MSX User** tampoco escatimaba elogios con un 9, "diversión ideal para todas las edades", mientras que la generalista **Computer and Videogames** calificaba los gráficos con un 10, aunque la valoración global era de 8.

La **Happy Computer** alemana hablaba de "hermosos gráficos" y destacaba la "fluidez" del juego. Para esta revista estábamos ante un "pequeño y agradable juego sin grandes momentos emocionantes". En Francia la revista **Tilt**, puntuando sobre 6 estrellas, daba 5 a los gráficos y 4 al interés, pero decía que era "difícil no dejarse seducir por este jardín de infancia". **Micros MSX**, como casi siempre, era bastante más difícil de seducir y le daba un 14 sobre 20. Sabiendo cómo se las gastaban en esa revista, hasta nos podría parecer una buena nota. La italiana **Super MSX** se subía al carro de los elogios calificando los gráficos como "verdaderamente excepcionales". Por último, en Japón para la **MSX Magazine** el juego se hacía merecedor de 4 estrellas y también lo destacaba como un juego adecuado para todas las edades.

Entramos en marzo y **Konami** no cesa en su frenética actividad publicando **Monkey Academy** y **Time Pilot** (タイムパイロット), aunque ambos se habrían publicado en enero de 1984 según la versión oficial de **Konami**. El primero saldría también en Colecovision, ya en octubre, con una versión ligeramente remozada y, ya en 1985, para el ordenador Philips VG-5000. **Time Pilot** era conversión del arcade de 1982, *shoot'em up* con un *scroll* multidireccional que era parte importante en el desarrollo de la acción, permaneciendo nuestra nave siempre en la parte central. Para simular un *sprite* de dos colores, **Konami** mezcló el *sprite* blanco que hacía la forma de la nave, con un *tile* que simulaba la cabina del avión. Como resultado, cuando nuestro avión pasaba por una nube veíamos como parte de esta desaparecía tomando el color del fondo.

Anterior a la versión MSX es la de Colecovision, agosto del 83, que además resulta superior en cuanto a gráficos, sobre todo en lo que a nuestra nave se refiera. También hubo una versión para Atari 2600, octubre del 83, con las lógicas limitaciones que ofrecía la máquina. Lo que no llegamos a ver fue la conversión de la segunda parte





La edición europea de Time Pilot también ganaba a la japonesa



Los Hyper Shot, JE-502 (metálico) y JE-503 (plástico), salvadores de nuestros teclados



Konami luciendo la imagen de Sam, mascota de Los Angeles 84

Time Pilot'84 (タイムパイロット'84), que ahondaba en la idea del original con una dificultad aún mayor.

Abril es el mes en el que **Konami** nos quiere poner en forma de verdad, o al menos a nuestros dedos. Se publica el **Hyper Olympic 1** (ハイパーオリンピックI), y al mes siguiente, mayo, **Hyper Olympic 2** (ハイパーオリンピックII), conocidos fuera de Japón como **Track & Field** y conformando ambos la conversión del **Hyper Olympic** de arcade, lanzado en octubre del 83. Los 16 KB de memoria de los cartuchos de entonces hizo que la conversión se dividiese en dos, compensando esto al incluir dos pruebas nuevas no presentes en el original, una en cada juego. Eso sí, se ve que **Konami** nos veía fuertes a la gente del MSX y decidió añadir los 400 y los 1.500 metros lisos. Al menos en los 1.500 hasta los últimos 100 metros no había que aporrear muy rápido, tengámoslo en cuenta.

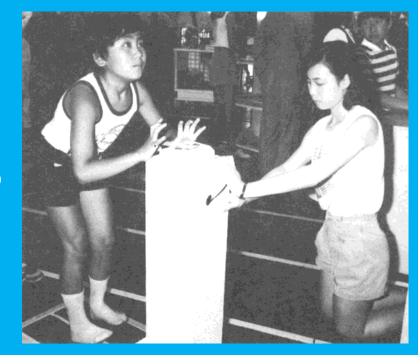
Para tratar de salvaguardar nuestros teclados y joysticks, **Konami** acompañó la salida de estos títulos con su periférico **Hyper Shot** (ハイパーショット), con dos botones preparados para aguantar nuestras acometidas mientras tratábamos de que nuestros bigotudos atletas batieran todos los récords.

Con posterioridad, el juego tuvo otras versiones como la de Atari 2600, Apple II, Atari 8-bits o Commodore 64. No en vano, las olimpiadas de Los Angeles 84 estaban a la vuelta de la esquina. Olimpiada que se hacía notar en la publicidad de ambos juegos y en los stands de **Konami** en esas fechas, ya que se podía ver el logo y a Sam, el águila calva que era la mascota de dichas olimpiadas. Sam no era ningún desconocido para el público nipón, fue creada por Bob Moore, artista de Disney, pero en Japón tuvo su propia serie: **Sam the Olympic Eagle** (イーグルサム) dirigida por Hideo Nishimaki (西牧 秀雄).

Estos dos títulos fueron ya los dos últimos publicados también bajo el sello de Sony, posteriormente **Konami** llegaría a un acuerdo con **Casio** y seguiría manteniendo esta doble forma de distribuir sus juegos.

EL DATO

Entre el 11 y el 17 de junio de 1984, el edificio de **Sony** en Ginza (Tokio) se llenó de *atletas* del MSX para celebrar la publicación de las dos entregas de **Track & Field**. Durante toda esa semana se disputaron eliminatorias cuatro veces al día con inscripción libre para todo aquel que desease participar.



Además, se disputó una ronda final para dictaminar los ganadores. Pero ese duelo definitivo no se disputó usando los **Hyper Shot**, sino que se usaron unas alfombrillas sobre las que los participantes tenían que correr en estático. Parece que estábamos frente a un prototipo de control que finalmente nunca vio la luz.

En junio aparece el **Konami's Mahjong** (コナミの麻雀道場), un juego de mesa muy popular en Japón y un auténtico jeroglífico para el 99,9% de los occidentales, y el **Comic Bakery**, del que ya hemos hablado con motivo de la serie *I Love*.

En julio vuelven las conversiones de arcade y se publica el **Circus Charlie** (サーカスチャーリー) con escaso margen respecto al original, lanzado al mercado en febrero. En MSX sufre un pequeño recorte y no incluyen el nivel de los trampolines, además tampoco podemos seleccionar prueba y seguiremos un orden predefinido, aunque esto no ocurría en todas las versiones del arcade. En el apartado técnico, **Circus Charlie** pasa por ser uno de los pocos juegos de **Konami** para MSX con un *scroll* suave de pantalla, gracias a la forma con la que juega con los *tiles*.

En lo que a la música se refiere, vuelven a usar música conocida como la marcha *American Patrol* de Frank W. Meachan o el *Vals Sobre las Olas* del mexicano Juventino Rosas. Además, comienza a reutilizar sonidos como el de celebración directamente heredado de los **Track & Field**.

Agosto (junio si nos atenemos al dato oficial de **Konami**) es el momento para volver a hacer deporte y el de **Konami** para reutilizar el cancelado **Jolly Hopper** y transformarlo en **Hyper Sports 1** (ハイパースポーツ１) aprovechando el tirón de su recreativa **Hyper Olympic'84** (ハイパーオリンピック'84). Todo bastante cogido por los pelos, ya que de las cuatro pruebas del cartucho únicamente la del salto del potro se encontraba en la recreativa. Parece más aprovechar el código del **Jolly Hopper**, ya que todas las pruebas tienen la misma mecánica: saltar, dar volteretas y tratar de aterrizar correctamente. Pese a todo, un cartucho más que correcto en el apartado técnico, pero eso no quita que se podía haber aprovechado para incluir otras pruebas como la de natación, que finalmente no vio la luz en MSX en ninguna de las entregas del juego.

Es en octubre cuando regresa el **Athletic Land** con un importante lavado de cara, el niño que recorría el parque se sustituye por un producto de la marca Coleco: **Cabbage Patch Kids** (キャベッジパッチキッズ) conocidas en España como las muñecas repollo. Ahora podíamos escoger los colores, el peinado y hasta el nombre de nuestra muñeca y recorrer un remozado parque, que ahora se veía bastante más florido que el que conocíamos.

El juego salió también para Colecovision pero con anterioridad, en mayo. Para esta versión simplemente se cogió el **Athletic Land** y se introdujo a la muñeca Anna Lee. Ni cambios de fondos, ni posibilidad de escoger nada de la protagonista. Todos esos cambios fueron para la versión MSX, seguramente para ofrecer algún aliciente para que la gente comprase el juego.





JOC-LL-31-84-1, el número de licencia official que permitía a Konami usar el logo y la mascota de las Olimpiadas de Los Angeles 84



MSX対応ソフト
ソフトの波はコナミか

この夏、君がチャレンジするベスイム！

思わず熱中、気分は最高！

ハイパーシリーズ 第2弾！

ハイパースポーツ ¥4,800

ぽんぽこパン ¥4,800

サーカスチャーリー ¥4,800

コナミの麻雀道場 ¥6,000

(HYPER SPORTS)型式RC715
弾力を利用したダイナミックなシミュレーション。
ウルトラCの演技が君の腕にかかっている。

▲鉄棒(他3種目)

(COMIC BAKERY)型式RC714
ここはオートメパン工場。おやおや!?
タヌキがパンをねらってウロチョロ。
パン職人のジョーはパンを守れるか。



▲コナミの教育シリーズ(I LOVE社会)

(CIRCUS CHARLIE)型式RC712
さあさあお立合い。世紀の芸当のはじまり、はじまり。チャーリー頑張れ！
GREAT！FAROUT！



▲火の輪くぐり(他4種類)

(KONAMI'S MAHJONG)型式RC707
MSX麻雀ゲームの本命登場！本物のゲーム指向は当然、得点計算ではなんと符の解説まで詳細に表示。さすが高品質！



▲コンピュータ相手の一人用麻雀ゲーム





Games of the XXIIIrd Olympiad Los Angeles 1984

コナミ株式会社 〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL 03(262)9111㈹

●コナミは、第23回ロサンゼルスオリンピック大会の、日本における公式ライセンスを取得しております。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

■通信販売でもお求めできます。
●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をハッキリ書いて、商品価格＋(送料¥500)の合計金額をお送り下さい。●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込んでください。振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡ください。
〈振込先〉
コナミ株式会社・第一勧業銀行・市ヶ谷支店・普通1073435

Konami®

この秋、コナミの新作ソフトを見逃がすな。

MSX 対応ソフト

キャベッジ パッチ キッズ

顔や髪型、服の形や色、男の子女の子、ゲームに登場するお人形は、お好みしだいのスタイリング。キャベツ畑のお人形、野を越え山を越えさあ、アスレチックに出発。

型式RC716
¥4,800
新発売

コナミのテニス

なんといってもテニスの醍醐味はラリー。強烈なサーブ、スマッシュ、ボレーの連続！手に汗にぎる好ゲーム。シングルス、ダブルス、きみもグランドスラムめざして頑張れ！

型式RC720
¥4,800
近日発売

マジカル ツリー

木登りならアパッチ君におまかせ。ジャンプしながら約2,000mの大木にチャレンジします。途中であう木の実は宝物か、それともおじゃま虫。さて頂上には何が待ち受けているのでしょうか。

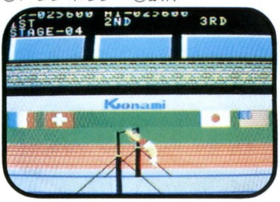
型式RC713
¥4,800
近日発売

ハイパースポーツ2

クレー射撃からアーチェリー。緊張感あふれるメンタルスポーツから、一挙にステージはウェイトリフティング（重量あげ）というパワー競技へ。きみはこのハードさに耐えられるか！

型式RC717
¥4,800
新発売

ハイパースポーツ1 ¥4,800
HYPER SPORTS 1 型式RC715
①ダイビング ②跳馬（ちょうば）
③トランポリン ④鉄棒



ハイパーオリンピック1 ¥4,800
HYPER OLYMPIC 1 型式RC710
①100mダッシュ ②走り幅飛び
③ハンマー投げ ④400m競走



ハイパーオリンピック2 ¥4,800
HYPER OLYMPIC 2 型式RC711
①110mハードル ②ヤリ投げ
③走り高飛び ④1500m競走



ぽんぽこパン ¥4,800
COMIC BAKERY 型式RC714
ここはオートメパン工場。おやおや!? タヌキがパンをねらってウロチョロ。パン職人のジョーはパンを守れるか。
I LOVE 社会



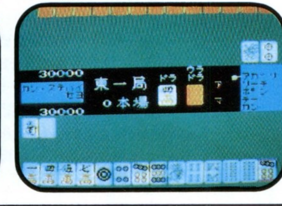
けっきょく南極大冒険 ¥4,800
ANTARCTIC ADVENTURE 型式RC701
ペンギン君、スケートで南極大陸一周。アザラシをさけ、魚をキャッチ！さあ基地は目前だ。
I LOVE 地理



モン太君のいち・に・さんすう ¥4,800
MONKEY ACADEMY 型式RC702
敵をかわし、ロールをおろして答えをさがせ！モン太君は算数の天才！時間内に何問解ける？
I LOVE 算数



コナミの麻雀道場 ¥6,000
KONAMI'S MAHJONG 型式RC707
MSX麻雀ゲームの本命登場！本物のゲーム指向は当然、得点計算ではなんと符の解説まで詳細に表示。



サーカスチャーリー ¥4,800
CIRCUS CHARLIE 型式RC712
さあさあお立合い。世紀の芸当のはじまりはじまり。チャーリー頑張れ！GREAT！FAROUT！



スーパーコブラ ¥4,000 SUPER COBRA 型式RC705 敵の対空攻撃は激しいぞ。高射砲が、ミサイルが、UFOが…。ヘリコプターで、どこまで進めるか？

タイムパイロット ¥4,800 TIME PILOT 型式RC703 時空を超えた戦闘機の空中コンバット。襲い来る敵機を次々と撃ち落せ!!

フロッガー ¥4,000 FROGGER 型式RC704 僕はまいごのわんぱくガエル。お家へ帰りたいけど危険がいっぱい。お家をめざしてジャンプ！

コナミマイコンクラブ会員募集！

あなたも、コミュニケーションの場を生かしませんか！

（会員特典）
(1)事務局にソフトウェア開発支援装置、国内外のパーソナルコンピュータ（ハード・ソフトウェア）技術情報誌を自由に使用することができます。
(2)クラブ内・外部で開発された優れたマイコンのハード・ソフトウェアは、商品化することができます。
(3)マイコンに関する講習会、講演会に優待参加できます。
(4)会員証、バッジを供与いたします。
（ご入会手続）●入会金1,000円
●年会費2,400円（月200円）
●事務局／大阪市北区梅田1丁目11番4号1215「コナミマイコンクラブ」係（大阪駅前第4ビル1706号）
☎06（345）2456 担当者／矢谷

■通信販売でもお求めできます。
●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をはっきり書いて、商品価格＋（送料￥500）の合計金額をお送りください
●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込んでください。振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡ください
〈振込先〉コナミ株式会社・第1勧業銀行・市ヶ谷支店・普通1073435



コナミ株式会社
東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL. 03（262）9111（代）

●MSXマークはマイクロソフト社の商標です
●この商品は、弊社（コナミ）の応諾なしに海外への出荷はできません

Hyper Sports 2 (ハイパースポーツ２) salía a la venta en noviembre, siendo un importante paso adelante respecto a la primera parte. Mejoraba en todos los aspectos, gráficos más coloristas y mecánicas mucho más variadas. Las tres disciplinas que nos ponían a prueba eran el tiro al plato, tiro con arco y halterofilia. Venía a ser un poco de aire fresco y dejar de depender tanto del clásico sistema de los juegos deportivos de machacar botones. El tiro al plato nos exigiría reflejos, el tiro con arco precisión y la halterofilia sí que nos exigiría velocidad pulsando el cursor derecho.

Una mezcla mucho más redonda que la primera parte, y el apartado gráfico dejaba claro que **Konami** nunca se detenía en su afán por mejorar sus producciones.

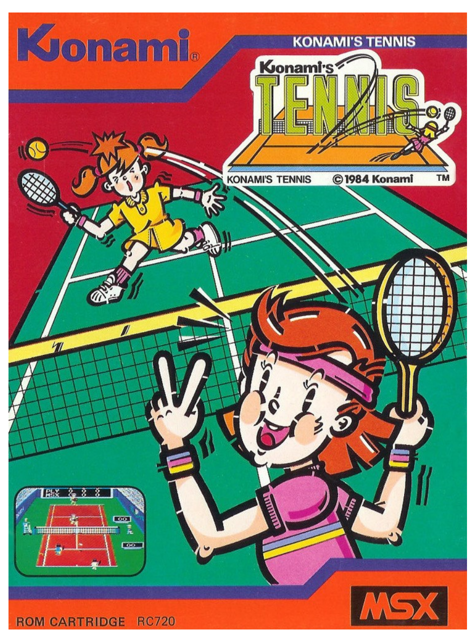
En el mismo mes publicaba **Konami's Tennis** (コナミのテニス), iniciando una pequeña saga de juegos dedicados a distintos deportes. Sin temor a equivocarnos, nos encontramos ante el mejor juego de tenis para MSX. Resultaba especialmente divertidas las opciones de dos jugadores, tanto para jugar contra un amigo como para formar pareja con él en un partido a dobles. Sólo podríamos achacarle el tener como únicas opciones la elección de nivel de dificultad, jugando siempre un único partido. Hubiese mejorado la experiencia poder elegir número de sets, distintas superficies e incluso torneos. Sin embargo, veremos en futuros años que **Konami** nunca se explayó en demasía con las opciones en sus juegos de deportes.

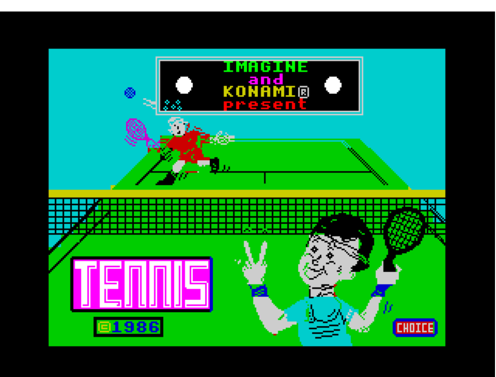
En 1986, **Konami's Tennis** tendría una conversión para ZX Spectrum realizada por **Choice Software** para **Imagine Software**. La portada sería rehecha por Bob Wakelin, pero la pantalla de carga sería la portada de MSX con las caras cambiadas por otras más "europeas". Resulta bastante curioso verla, y además es otra forma de darnos cuenta de cómo el aspecto típicamente japonés todavía era chocante en Europa.

También en noviembre, mes prolífico donde los haya, se publica **Magical Tree** (マジカルツリー) que parece heredar el árbol del **Spelling Tree** para que nuestro niño apache pueda treparlo. Una aventura de plataformas de dificultad muy ajustada para que podamos coronar los 2.004 metros del arbolito. Para amenizar el ascenso el juego nos ofrecía una canción popular suiza, *Sag Vreneli, Sag Vreneli,* que de alguna forma llegó a hacerse conocida en Japón.



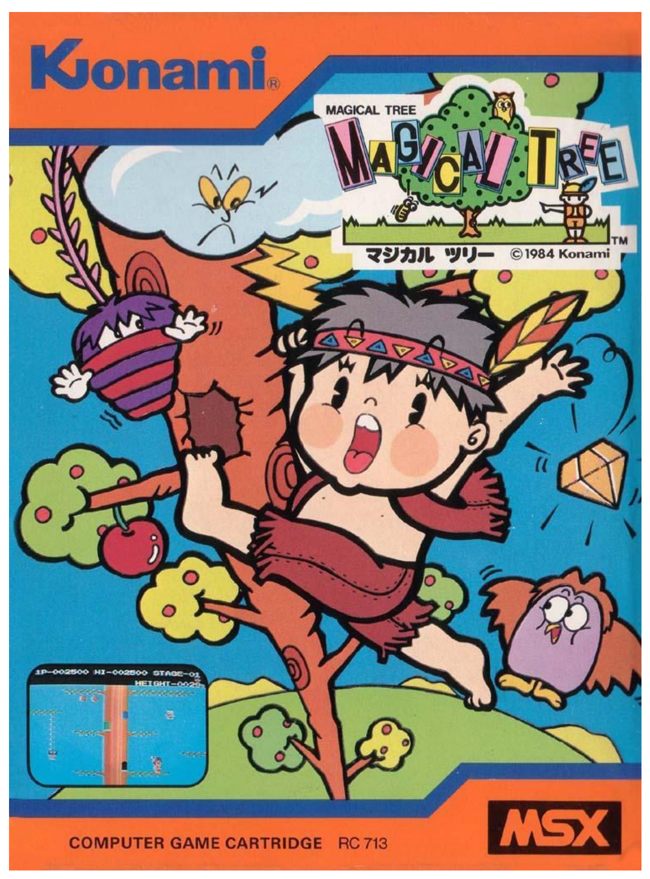
Hyper Sports 2, edición europea







Konami's Tennis para MSX y Spectrum, a la izquierda la pantalla de carga de Spectrum, cambian de mujeres a hombres y "europeizan" a los jugadores



Magical Tree

Un juego de plataformas que contaba con la simpatía habitual de los gráficos de la compañía nipona, y una dificultad ajustada de forma excelente. Nunca alcanzaba cotas excesivas de dificultad, y tras algunos momentos más peliagudos el juego solía ofrecer algún descanso al jugador con partes más relajadas. Esto es algo que los japoneses siempre tuvieron muy en cuenta a la hora de diseñar sus juegos, ponerse en el lado del jugador y buscar su satisfacción a la hora de jugar.

Para despedir el año, desde el 20 de diciembre los japoneses podían llevarse a sus casas el **Sky Jaguar** (スカイジャガー), que vendría a ser el primer *shoot'em up* de la nueva generación por parte de la compañía nipona. **Super Cobra** pertenecía por concepto a las primeras generaciones y **Time Pilot**, con su movimiento multidireccional, era otra cosa.

Sky Jaguar era ya un juego de naves con *scroll* vertical a golpes de 8 píxeles como casi siempre en **Konami**. Incorporaba la figura de los *power up* para aumentar nuestra potencia de disparo, primero para tener disparo doble y después para aumentar la cadencia. También incorporaba los jefes finales, aunque eso sí que podíamos verlo ya en **Time Pilot**.

Variedad de escenarios, oleadas de enemigos con diferentes comportamientos y ocho niveles a superar para conseguir dar una vuelta al juego, momento en el que el noveno nivel será igual al primero y seguiremos así indefinidamente. Gráficamente también era un paso adelante respecto a sus predecesores, ahora sí la nave la conformaban dos *sprites* y en general exprimía más el VDP. Además, la velocidad de las balas enemigas era muy moderada, lo que lo convierte en un juego muy asequible. Únicamente se echaba en falta alguna buena melodía para acompañar la acción.

Salió exclusivamente para MSX, aunque hay que reseñar la anécdota de su lanzamiento para Sega Master System a cargo de la coreana **Clover**. No sería ni el primero ni el último de los juegos aparecidos en la consola de **Sega** por intermediación de alguna compañía coreana.

La **MSX Extra** española no pareció muy impresionada con el juego, dejando la calificación de gráficos en "bueno". La **MSX Magazine** se mostraba mucho más entusiasmada, un 9 en adicción para esta "trepidante aventura que nos hará vivir un sinfín de peligros". En Gran Bretaña, **What MSX?** le daba un 9 ya que "los gráficos son excelentes y los realistas efectos sonoros añaden tensión extra al juego". **Computer & Video Games** también le daba un 9 de media.

En Francia, **Micros MSX** volvía a sacar a pasear el mazo y el juego no pasaba de 9 sobre 20 porque decía que era "más de lo mismo", otro juego de disparos. No les quedaba nada por sufrir a esta gente.



Si hemos dicho que uno de los defectos de **Sky Jaguar** era la falta de melodías, en 2016 José Vicente Masó "Wyz" puso remedio a esto publicando un parche con el que se añadía una melodía por cada fase. No había cambios en gráficos o en el *scroll* del juego, pero sólo el añadido musical, realizado además imitando el estilo de **Konami**, ya mejoraba bastante la experiencia jugable.

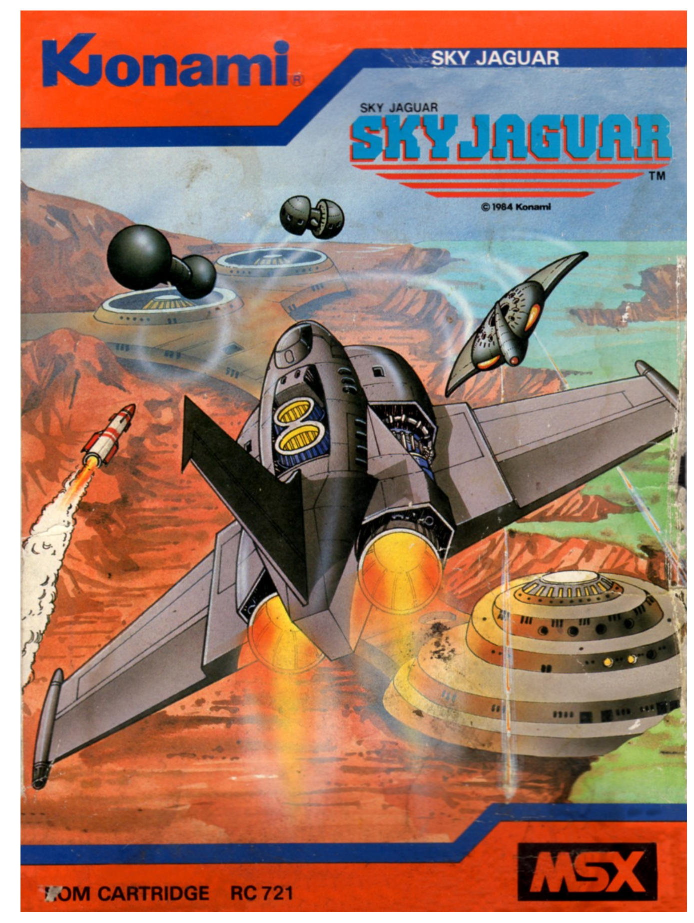
Hasta aquí el recorrido por los juegos de **Konami** publicados en 1984. Como se puede apreciar, un número muy elevado y con una calidad media muy alta, y eso que se les quedó en el tintero el ya mencionado **Jolly Hopper**, pero también el **Action Boat** (アクションボート), juego de lanchas motoras que derivó en el **Hyper Rally** (ハイパーラリー), y el **Jogging Mate** (ジョギングメイト), un juego para incitarnos a hacer ejercicio en el que se hubiese hecho uso del Konami's Action Mat, una alfombrilla en la que se controlaba el juego pisando sobre ella. También hemos dejado fuera de este resumen el **Badlands** (バッドランズ), del que hablamos en la sección de juegos para *Laser Disc*.

También quedaron sin ser publicados dos títulos que entrarían dentro de la categoría de aplicaciones. **Okazu Hyōron-ka** (おかず評論家), que estaba proyectado para ser publicado en formato disquete y que nos ayudaría a llevar una dieta saludable. También Keyboard Master (キーボード マスター) para aprender mecanografía, estaba prevista su publicación en formato cartucho e incorporaría un chip PSG VLM5030 para las voces sintetizadas. Ambos programas parecían muy adecuados para haber sido incluidos en la serie *I Love*, seguramente más adecuados que varios de los que sí salieron bajo ese sello.

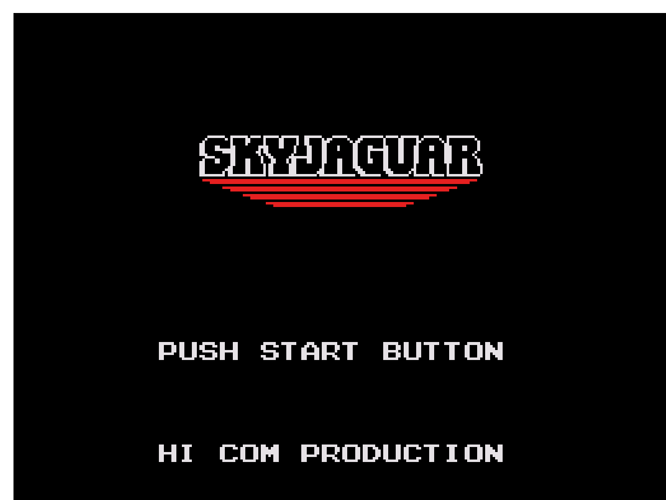
Quedaba muy claro que **Konami** había cogido la bandera del estándar japones y no pensaba soltarla, y lo mejor todavía estaba por llegar.







Sky Jaguar



Pantalla de inicio de la version de Master System

©1984 Konami

スカイジャガー

SKY JAGUAR™

12月20日 新発売

スーパースペースシューティングゲーム『スカイジャガー』

MSX RC 721 ¥4,800

スカイジャガー発進!

世界はこの日をまっていた

MSX 対応ソフト





コナミBOOKカタログプレゼント

住所・氏名・年令・職業・TEL・お持ちのパソコン本体名を明記のうえ、下記住所までハガキでお申し込み下さい。抽選のうえ500名様にコナミの最新カタログをプレゼント致します。1月10日消印有効。

■通信販売でもお求めできます。

●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をはっきり書いて、商品価格+(送料¥500)の合計金額をお送りください。

●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込んでください。振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡ください。

〈振込先〉コナミ株式会社・第一勧業銀行・市ヶ谷支店・普通1073435

Konami® SOFTWARE

コナミ株式会社

東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL 03-262-9111(代)
TELEX 2323325 KONAMT.J

●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

コナミマイコンクラブ 会員募集中………

〈会員特典〉
①事務局でソフトウエア開発支援装置、国内外のパーソナルコンピュータ(ハード・ソフトウエア)、技術情報誌を自由に使用することができます。
②クラブ内・外部で開発された優れたマイコンのハード・ソフトウエアは、商品化することができます。
③マイコンに関する講習会、講演会に優待参加できます。
④会員証、バッジを供与いたします。

〈ご入会手続〉
●入会金 1,000円
●年会費 2,400円(月200円)

●事務局 大阪市北区梅田1丁目11-4-1215
「コナミマイコンクラブ」係
(大阪駅前 第4ビル1706号)
☎06-345-2456 担当/広田

COMPILE
El corredor de fondo



Durante el año 1984 **Compile** siguió trabajando para otras compañías, realizando juegos y conversiones de manera eficiente. El pequeño equipo de software seguía sin dejarse ver de forma fácil en los juegos de MSX, sus nombres no aparecían en los menús de inicio, pero muchas veces buscando entre el código del juego se encontraban pequeños recordatorios para no olvidar de quién era la autoría real del programa.

A finales de año llegaría el que sería hasta entonces su trabajo más importante para MSX, y es que serían los encargados de convertir a MSX un juego muy esperado en Japón y todo un éxito de ventas garantizado. **Compile** crecía poco a poco gracias a su buen hacer con el MSX.

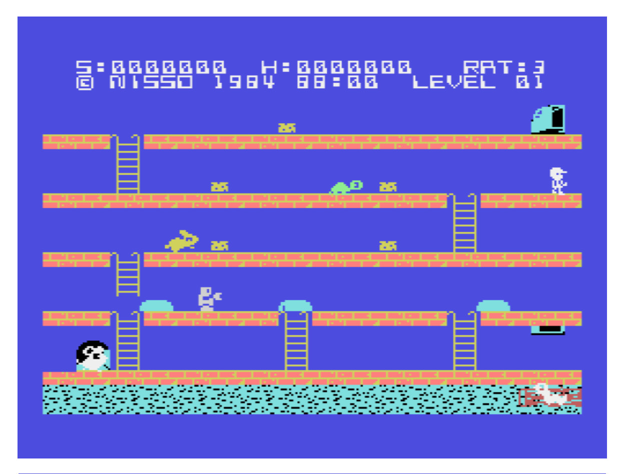
Pero no adelantemos acontecimientos y vayamos por orden cronológico, aunque de **Hustle! Chumy** (ハッスルチュミー) no nos es posible precisar una fecha de salida, pero sí que podemos encontrar dentro del código que posiblemente fue terminado el 25 de diciembre de 1983, así que lo más posible es que fuese publicado en el primer trimestre de 1984. Además, junto a esa fecha encontramos también el nombre de "Moo" Niitani, para así poder adjudicar la autoría del juego a **Compile**. Por si fuera poca evidencia, "Pac" Fujishima se encargó en Twitter de publicar pruebas de diseño, donde además se ve que inicialmente el protagonista no iba a ser un ratón, sino un mapache, ya que el juego iba a llamarse **Raccon** (sic).

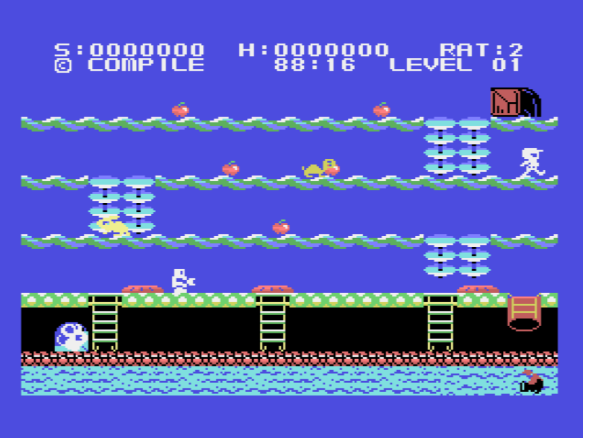
Además de versión MSX, **Hustle! Chumy** tuvo también versión para la consola de **SEGA**, la SG-1000, y lo más probable es que ésta fuese posterior. La razón para pensarlo es que la SG-1000 era otra consola con un hardware tremendamente similar al MSX, por lo que una conversión de SG-1000 a MSX sería relativamente sencilla de hacer. Sin embargo, al comparar ambas versiones, vemos que en este caso la de SG-1000 es superior con unos gráficos ligeramente retocados, mejor movimiento y con música durante el juego. Esta diferencia entre ambas versiones podemos decir que se subsanó en julio de 1988, cuando una nueva versión para MSX de este juego apareció en el **Disk Station Nº0** de la propia **Compile**, siendo una conversión de la SG-1000.

En lo que a la jugabilidad se refiere, era la clásica de la época de una pantalla por nivel en el que debíamos recoger todos los objetos en pantalla con nuestro ratón Chumy. La novedad es que, aunque ya de por si estaba un poco fondón, según recogía el alimento se volvía más lento al moverse, no así al saltar. La comida había que llevarla al punto de partida y podíamos hacerlo cogiéndola toda a la vez, yendo cada vez más lento, de una en una o como quisiésemos. Además, el ratón podía defenderse lanzando latas para eliminar a los enemigos. En total, ocho niveles distintos para poder darle una vuelta al juego.

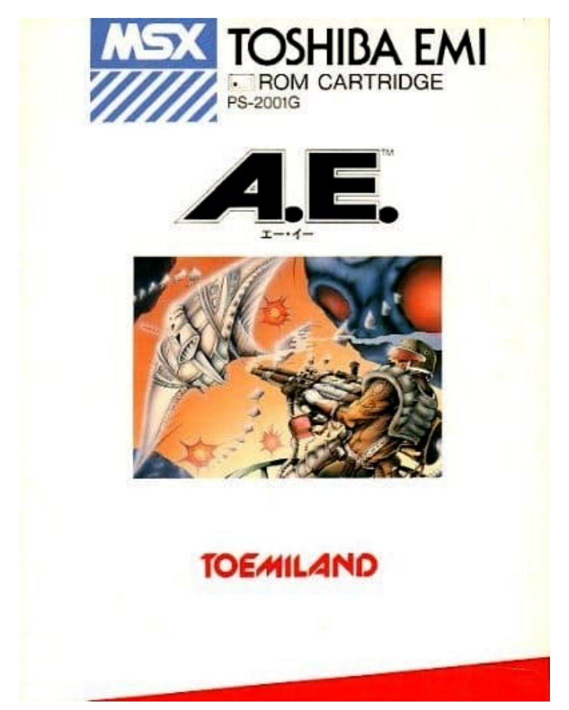


Hustle! Chumy, y después decían que las que engañaban eran las carátulas europeas. Esta no se quedaba atrás





Diferencias claras entre la primera versión (arriba) y la segunda (abajo) de Hustle! Chumy



Cartucho del A.E., distribuido por Toshiba

El siguiente título de **Compile** se publica el 21 de octubre, es el **A.E.** (エー・イー) o **Anti Enviromental**. El juego era una conversión realizada por Kenji "Lunarian" Shintani del original para Apple II que hizo el grupo **Programmers-3** para la compañía americana **Broderbund**. **Programmers-3** eran japoneses, de Tokio, y firmaron un contrato con **Broderbund** para la realización de varios videojuegos, siendo **A.E.** el primero de ellos y también el primer juego realizado en Japón para la gama de ordenadores de **Atari** de 8 bits.

Un dato curioso es el modo en el que se pinta el fondo, como si estuviese programado en BASIC y se usase el comando *Paint*. Pero no, no hay ni rastro de comandos BASIC en el código, lo más probable es que en *Compile* usase este método para imitar alguna versión que hubiese tomado como base. Quizá alguna como Atari 800XL, que lo hace así, o quizá lo haga imitando la versión del Fujitsu FM -7 o Sony SMC-777, ya que de ambas versiones no hemos podido encontrar imágenes o un vídeo, por lo que no hemos podido compararlas.

Partiendo de la base del **Space Invaders**, pantalla fija y oleada de enemigos, las novedades de **A.E.** residían en tres escenarios distintos y, sobre todo, en la forma de disparar. Aquí disparar se convertía en un ejercicio de precisión, ya que cuando pulsábamos el botón del joystick o la barra espaciadora el disparo salía de nuestra nave, y cuando soltábamos hacía explosión de forma similar a los disparos del **Missile Command**. Nuestro disparo sólo hacía daño con esa explosión, por lo que teníamos que regular con precisión dónde queríamos que explotase para acabar con nuestros enemigos.

Y con siglas seguimos, porque el 21 de noviembre **Sony** publica **E.I. Exa Innova** (イー アイ). En el menú principal podemos ver el copyright de **Programmers-3**, pero la web de **Compile** se atribuía la autoría. El propio "Pac" Fujishima en su Twitter aclaraba que el juego había sido un encargo de **Programmers-3** para **Compile**, por lo que diseñaron y crearon el juego para MSX.



Makoto Hôrai (宝来慎), autor junto a Jun Wada (和田淳) del **A.E.** para Apple II. Dos de los tres verdaderos miembros de Programmers-3.



EL DATO

En la Disc Station Nº 15, editada por la propia **Compile**, se incluía una nueva versión del **E.I.** Las diferencias entre la original y esta nueva versión eran notorias. Lo primero que notábamos era que la música durante el juego era distinta, también algunos enemigos hacían su aparición en niveles distintos, el juego en general era algo más fácil, nuestra nave se movía más rápida y… los enemigos de final de fase aparecían de forma más frecuente.

En cualquier caso, **E.I.** se puede considerar como el segundo *shoot'em up* con *scroll* vertical en el que participa **Compile** y eso, sabiendo que gran parte de la fama de esta compañía se ganó con títulos de estas características, debe tomarse en consideración. Aún sin tener en cuenta la historia posterior de **Compile**, este **E.I.** tiene las suficientes virtudes como para ser analizado con detenimiento. Es un juego de acción trepidante que, aunque no tiene un final definido, sí que incorpora un jefe de final de fase concretamente en los niveles pares, algo nada habitual en 1984. La variedad de enemigos y sus patrones de movimiento también es bastante destacable, así como la velocidad con la que todo se mueve en pantalla y también hay que tener en cuenta que tiene una pequeña melodía que nos acompaña durante toda la acción.



E.I. en su edición europea

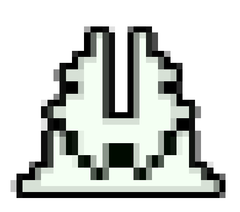
Pero lo más importante y sorprendente de **E.I.** era que tenía un nivel de dificultad que se adaptaba a lo que hacías. Por ejemplo, el no disparar y puntuar menos parece que afectaba a la agresividad de los enemigos, de tal forma que algunos enemigos podrían no aparecer, o disparar menos. Esto es algo que **Compile** perfeccionaría en el futuro, y ya tendremos tiempo de hablar de ello, pero sorprende que en este juego ya empezara a haber un atisbo de dificultad adaptativa.

Pero si decimos que **E.I.** fue su segundo *shoot'em up* con *scroll* vertical, ¿cuál fue el primero? Pues el **Devil's Heaven** (デビルズ・ヘブン), un juego bastante curioso porque llevábamos una especie de insecto con una cola demoníaca, terminada en punta, y nuestros enemigos eran corazones, pasteles, chocolates... y el enemigo final era un ángel. Sí, también **Devil's Heaven** tenía un enemigo final, aunque más bien era un extra que nos daba un bonus de puntos si le acertábamos. Como **Megalopolis SOS, Aquapolis SOS** y **Hustle! Chumy**, fue distribuido por **Nisso**, una marca de la compañía **General Paxon**.



Anuncio con los juegos distribuidos por Paxon.
Muy característico el uso del color rosa

Pero el gran título llega también el 21 de noviembre, un juego muy esperado en su conversión a MSX ya que había alcanzado una gran fama en Japón y no había ordenador que se preciase sin una versión de **Lode Runner** (ロードランナー). El juego original fue programado por Doug Smith y publicado por **Broderbund** a mediados de 1983 para Apple II, Atari 8 bit, Vic-20, Commodore 64 e IBM PC. Contenía 150 niveles a superar y un editor de niveles que fue un éxito y propició que la gente crease sus propias pantallas.





ロードランナーが

アメリカ「エレクトロニック・ゲーム」誌で、'83年年間最優秀賞。

穴の掘れる床。レーザーガンで
掘りすすめていく。

これが君の分身。上手に操って、
機敏に行動させてほしい。

執ように追いかけてくる敵。
つかまらないように、ご注意。

SCORE0008000 MEN001 LEVEL024

このハシゴの
使い方が大きなポイントとなる。

チャンスはあと何回か。レベルを
クリアーすると、1回ずつ増える。

目的の金塊。これを取るために、
全智全能を注ぐのだ。

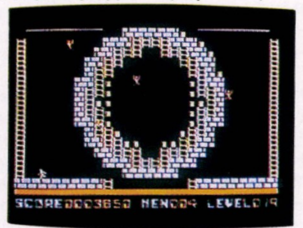


ゲームの本場、アメリカでも、今やだんぜんNO.1の大人気だ。

パソコンゲームの本場、アメリカでもっとも評価の高い「ロードランナー」。'83年最人気プログラム賞、'84年アーケード大賞など、数多くの栄光に輝いてきた。巧みに埋蔵された金塊を、どうやって手に入れるか。手ごわい敵たちと、いかに戦うか。鋭いひらめきと、素早いアクションが、強力な武器となる。**君の**名はロードランナー。



迷路の中の金塊をつぎつぎに奪い取っていくことが使命だ。掘って、奪って、そして逃げる。フットワークを存分にきかせて、つき進んでいくのだ。

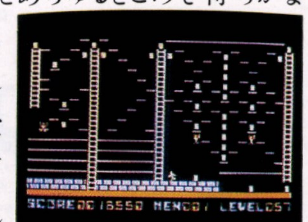


もちろん、スムーズには前へ進めない。君の行く先には、絶えず敵が阻止しようと待ちかまえている。スピードでかわすか、おびき出して落とし穴にはめたり、ブロックに閉じこめてしまうか。君の機智と判断力がここで試されるのだ。いろんな**テクニック**を使って敵をあざむいたり、スピードプレイを存分に展開してみよう。君の頭脳と反射神経をいかんなく発揮するシーンが、ありとあらゆるところで待ちかまえている。ヒミツの落とし穴を見つけたり、隠れ地下道にとつぜん助けられたり、君の前途には**知的な**シゲキがいっぱいだ。ロードランナーは全部で76面、君のスピードも5段階に調節できるんだよ。











その他のゲームシリーズ

(ロムカートリッジ)

- ●E.I. HBS-G017C ¥4,000 エイリアンとインベーダーが猛攻撃。
- ●センジョー HBS-G016C ¥4,000 3次元の立体画面、リアルな戦いアーケードゲームのスーパーヒット。
- ●ミスター・ドゥVSユニコーンズ HBS-G018C ¥4,500 ピエロとユニコーンの大活劇ゲーム、アメリカから来たメルヘンアクションゲーム。
- ●実戦四人麻雀 HBS-G024C ¥4,000 コンピュータ雀士を相手に実戦マージャン。



写真のシステムは、パーソナルコンピュータHB-101本体¥46,800とトリニトロンカラーテレビKV-14GII ¥59,800の組み合せです。



ロードランナー HBS-G020C ¥5,900

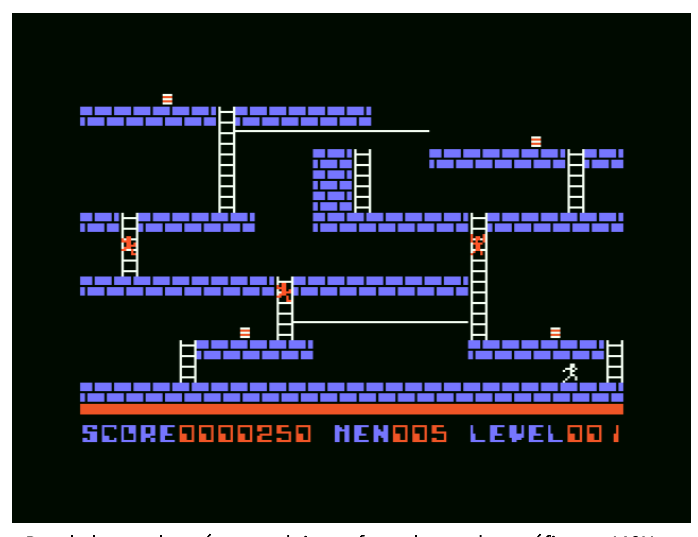
En lo que respecta a la versión MSX, fue **Sony** la que adquirió los derechos y, como ya sabemos, le encargó la tarea a **Compile** y aprovechó el tirón del juego para regalarlo junto a sus ordenadores HB-10. La conversión respetó la relación de aspecto de la versión de Apple II, 28 bloques de ancho por 16 de alto, con su concepto de figuras esquemáticas para representar a nuestro personaje y a sus enemigos, no ocurrió lo mismo con la versión de NES, que acabó teniendo *scroll* al crear personajes más grandes ya que entendían que la versión de consola debía ser para un público más infantil, al que le gustaría ver personajes más definidos.



Lode Runner, un juego muy esperado en Japón

Donde tuvieron que hacer un recorte fue en el número de niveles, en MSX no tuvimos los 150 originales, sino que la versión acabó teniendo 76 niveles, 59 de ellos de la versión de Apple II a la que se le sumaron 17 creados por **Compile**. Esto en lo que respecta a la versión cartucho, que fue la primera en salir, posteriormente, el 21 de junio de 1985, se publicó la versión en disquete, donde se aprovechaba su mayor capacidad para incluir 181 niveles, 149 de la versión de Apple II, se eliminaba una, más 32 creados por **Compile**, y también se incluía el editor que faltaba en la versión de cartucho.

Como ya hemos visto en 1983, el éxito y la popularidad de **Lode Runner** era tal que varios juegos imitaron su jugabilidad en mayor o menor medida. El objetivo del juego era recoger el oro de cada nivel hasta que apareciese la escalera que nos daba paso a la siguiente fase, pero no sería tan fácil ya que habría guardias enemigos persiguiéndonos sin descanso. El movimiento de los guardias no es sencillo de dominar, ya que hay veces que hasta parecerá que se muevan de forma contraria a la lógica, alejándose de nuestro personaje, pero su misión la mayor parte del tiempo será tratar de estar a nuestra misma altura y una vez logrado tratar de acercarse a nosotros. Aun así, los logaritmos de persecución son algo más complejos y a veces cambiarán su decisión para así tomar el camino contrario que los lleve hasta una escalera que, a la larga, les acerque más a nosotros.



Desde luego, lo más complejo no fue adaptar los gráficos a MSX...

Para defenderse, nuestro personaje puede cavar un agujero por el que caigan los guardias dejándoles momentáneamente fuera de combate. El juego usaba dos botones para cavar a derecha o izquierda, en teclado no había problema ya que usábamos Z y X para tal función, pero en unos pocos joysticks de dos botones sí que ocurría que estaban configurados al revés, con la confusión que ello generaba. La acción de cavar no vale únicamente como maniobra de distracción, en muchos niveles es necesario ya que al caer los enemigos podrán llegar a soltar oro que ellos habrían recogido previamente, imprescindible para poder superar el nivel. Todo esto durante 76 niveles, que al superar nos devolverá al primer nivel, sin ninguna pantalla o mensaje de felicitación.



SONY
大人になっても、全力で走ってください。
76のシーンを駆ける。噂のロードランナー
権威あるエレクトロニク・ゲームズ誌、ビルボード誌などで全米NO・1に輝いたアクションゲームがこれだ。もうなんたって、スリルとスピードの連続。一度やり始めたらもう止まらない。君は、地下の鉱脈(ロード)に眠っている金塊を奪うために走りに走る。敵の見張りから逃げ、迷路を駆け、ハシゴを昇り、ジャンプし、ハンドバーを伝わり、床をレーザーガンでぶっ壊す。しかも、次から次へ変わる76のシーン。最終シーンをクリアーできたら、君は超人だ。スピードも5段階に変えられる。NO・1に、さあ、挑戦しよう。
HBS-GO20C ¥5,900
©1983 by Doug Smith.
SONY
HBS-G020C
HiT BiT
Lode Runner
ロードランナー
MSX
全国の男の子。ソニーのソフトで人気者になろう。
MSX

Lode Runner formaba parte de la trilogía de Bungeling, aunque ninguno de los tres juegos parecía tener relación entre sí. Los otros dos eran **Choplifter** y **Raid on Bungeling Bay**, que fueron posteriormente también portados a MSX. En **Lode Runner** el objetivo era quitarle el oro al imperio Bungeling, debilitando así su poder económico. En **Choplifter** debíamos rescatar a rehenes del imperio y, finalmente, en **Raid on Bungeling Bay** atacaríamos su base para frustrar sus planes de conquista desarrollando nuevo armamento militar.

La expectación por la versión MSX era tal que la **MSX Magazine** invitó a Doug Smith a visitar Japón, quedando todo reflejado en el número de enero de 1985. Hay que decir que Doug Smith no perdió el tiempo y aquello casi pareció la versión nipona de **Bienvenido Mister Marshall**, con una nube de japoneses rodeando a Doug a cada paso y en cada tienda que visitaba. Ya de paso, el bueno de Doug aprovechó para visitar tiendas de radio control y comprar varios modelos para llevarse a Estados Unidos, uno de ellos un Porsche, mientras la revista dejaba claro la sorpresa de los presentes por la soltura con la que Doug usaba su American Express comprando souvenirs.



MSX探偵団

●第3回●

♪ロードランナーは知っててもそれだけじゃ困ります♪

ドゥ・ユウ・ノウ・ミイ? こんな所ではね…。でも、このゲームを見ればおわかりでしょう…。ってねえ、そりゃ〝ロードランナー〟は知ってるけど、英語は知らないよー。

先月号で紹介した〝ロードランナー〟のプログラマ、ダグ・スミス氏が、休暇を利用して我がMSXマガジンのために来日してくれたのだ、今回はビジネスぬきでね。そこに編集部J嬢の特命、「ダグと一緒に〝ロードランナー〟の日本での市場を見ると同時に、彼の動きをルポしなさいねー」。

さあ困った困った。かくして夢の(悪夢の)日々が始まったのであった。デカクルトキハ、〝和英辞典ヲ〟ワスレズニィ。

制作スタッフ

●

団長／Thomas Yokomichi

助手／〝江戸っ子でいっ〟ケンちゃん

にじの〝ドランカー〟ますみ

特別団員／だぐらす・すみす(米国人)

写真班／小久保ですって陽一

●

コマンダー／Ms. J

104

Doug Smith junto a la estatua de Hachiko en Shibuya. Su visita fue aprovechada por la MSX Magazine para dedicarle 5 páginas completas. La expectativa por una nueva version de Lode Runner era máxima.

Aunque hemos incidido varias veces en el éxito de **Lode Runner** en Japón, no era algo extensible a Europa y prueba de ello es que ni en España, ni en Reino Unido se pueden encontrar revistas que analicen el juego. En Argentina, la **Load MSX** sí que dedicó una columna a **Lode Runner** y lo definió como "una muy buena opción para pasar largos ratos entretenidos". En Francia, las revistas fueron bastante más entusiastas y **Tilt** le daba 5 estrellas sobre 6, **MSX News** lo definía como un título imprescindible para todo usuario de MSX, y la **Standard MSX**, habitual martillo contra cualquier juego, en esta ocasión, y por partida doble ya que analizaban el juego dos redactores, le daba a **Lode Runner** una nota global de 17 y 19 sobre 20.

En lo que se refiere a los Países Bajos, **MSX Club Magazine** le daba un 8.5, pero se quejaba de que el juego no hiciese un mejor uso del MSX con gráficos y sonidos más elaborados. **MSX Computer Magazine** se quejaba del uso de los dos botones para cavar y el no haber incluido un editor, vemos que analizaban la versión de cartucho, aun así lo definía como "un divertido juego de habilidad que proporcionará muchas horas de diversión". Como era de esperar, en Japón la **MSX Magazine** era todo halagos y le concedía la máxima puntuación de 5 estrellas.

Pese a que la versión MSX pasó algo desapercibida en Europa, la versión original se convirtió en el primer juego de ordenador en ser adaptado para arcade. Todo un hito en un mundo en el que el camino más transitado fue el contrario, adaptar desde arcade a formatos domésticos.

MINI INTERVIEW

注：この欄のインタビューは２ヶ国語で行われたものです。当然ね。

団長：「日本でも人気が出てきた〝ロード・ランナー〟だけど、マイコンショップを見てどうですか」

Doug ：「〝ロード・ランナー〟の75%は、日本で売られているんだよ。それにしても、どこでも人気があって予想外。たいへんうれしいよ」

マスミ：「ダグって、とてもキーボード打つのが早いのよね」

D：「１分間に80ワード打てるよ」

ケン：「日本は２回目なんだっけ。印象はどうなのかな」

D：「仕事で来日した時は、大阪、京都、福岡に行ったよ。京都の古い旅館が良かったな。今回、日本に来る時はＪＡＬで来たんだ。ファーストクラスが満席で、エコノミーを４席取って寝っころがって来たよ」

ケ：「わ、とんでもないやつだ！」

D：「日本のテレビはカラフルだね。アメリカの『ソープアップル』という番組と同じのがあったなあ」(〝笑っていいとも〟のこと)

マ：「ダグって、コーヒー飲まないのね」

D：「コーヒー、紅茶は飲まない、煙草もね。コーラとミルクが好き、というのは実家が農場で、小さい時は、朝夕乳しぼりをしたんだ。今も２日で１ガロン(3.8ℓ)飲んでしまうよ」

ケ：「ナイフとフォークを使わないんだね。はしの方が上手だった」

D：「ナイフ、フォークは英国のスタイルさ、僕は苦手。それよりおみやげにチョップスティックを買いたいなあ」

ケ：「チョップスティック？」

団：「はしのことだよ」

マ：「アメリカでの生活を教えて」

D：「朝10時ごろ起きて、夜８時頃まで働くよ。夜型なんだ。会社のパートナーは朝型なので、１日に４時間くらいしか顔を見られないんだ(笑)。会社に顔を出すのは、週に２日だけ」

ケ：「うらやましい。大学は行ってるの」

D：「へっへっへ、実は今、５年生なんだ。英語が難しくて…」

マ：「むこうの国語ね」

ケ：「留年してるのかあ、なんか急に親しみがわいてきたなあ」

なぜかここで、ダグとケンちゃんは握手をする(がんばって卒業しようね)。

マ：「日本語は覚えた？」

D：「チョイマチ、イッキ、ナンデスカ〜？、マツザカビーフ」

マ：「誰よー、こんなの教えたのは！」

団：「ケンちゃん!!」

⬆どこに行っても〝ロードランナー〟。実は、団員たちもびっくりしたのだ。



⬆改札を出るダグ、なんとなくサマになってるね。

おまけ座談会

マスミちゃん：「さてさて、なんとか無事に終わってほっと一息という感じだけど、ちゃきちゃき江戸っ子ケンちゃんの、ダグの印象はどうだった？」

ケンちゃん：「なかなかいい奴だったぜ。車が大好きってのが気にいったけど、ポルシェ乗ってるなんてすげえなあ…」

団長：「ケンちゃんはもう『ダグ＝ポルシェ』だもんね。二人が身振り手振りで話すことといったら、ポルシェの燃費はどうかとか、最高何km出したかとか、車のことばかり」

マ：「でも最初は、お互いにあんまりしゃべれないせいもあって、おとなしそうな人だなあ、とか思ってたけど、そうでもなかったね」

ケ：「全然だよ〜。駅とかで人の脇をくすぐっては逃げ回るし、何と言ってもトランプの時のあのはしゃぎよう！俺、びっくりしたぜえ」

団：「でもいくら考えても、あの〝ロード・ランナー〟を作った人、なんて感じがしないねえ。普通のちょっとシャイなアメリカ青年だもんね」

マ：「いえてるね。でもコンピュータ・ショップでディスプレイを見つめる目は、あ、やっぱりこの人はあのダグ・スミスなのね、って感じだったわよ」

ケ：「でも、喫茶店とか入っても、飲むものといったらコーラばっかりだろ。コーヒー、紅茶は飲まなくて、ミルクが大好きで…。それにあのラジコンに賭ける情熱！イメージと随分違うぜ」

マ：「団長と同じ年というのが面白いね。なのにこの違い！団長も負けずに億万長者めざして、ゲーム作ってみたら？」

⬆ゲームセンターで、ますみちゃんと対決。「うっ、やられた」

➡一番疲れて、ダレているのはケンちゃん。ダグは、とってもタフだった。

PRESENT



トレーナーあげちゃう

なんと今回は、ダグのサイン入りＭＳＸマガジンＴシャツ２枚、トレーナー３枚を読者にプレゼントしてしまう。宛先：〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル(株)アスキー ＭＳＸマガジン 探偵団プレゼント係 メ切りは、12月20日(当日消印有効) 発表は、３月号誌上で。

また、新宿丸井、渋谷東急本店のパソコンコーナーでは、12月15〜17日の間、ＭＳＸハードまたはソフト１万円以上買った人、先着15名さまにオリジナル〝ＭＳＸトレーナー〟を差し上げます。早い者勝ちだからネ。

108

Doug Smith no tuvo tiempo de sentirse solo en su visita a Japón. Hasta le dio tiempo a firmar camisetas de MSX para la MSX Magazine

NAMCOT
Conversiones arcade



El 1 de junio de 1955 Masaya Nakamura (中村 雅哉) fundaba **Nakamura Seisakusho Co., Ltd.** con 30.000 yenes, invertidos en la creación de dos caballos mecedores de madera que instaló en el jardín de la azotea de una tienda Matsuya de Yokohama. Los dos caballos fueron un éxito y le concedieron unas pequeñas ganancias que reinvirtió para expandir su negocio. Así, en 1959 la empresa sigue creciendo y se reorganiza en sociedad anónima bajo el nombre de **Nakamura Manufacturing Company**. Un paso más allá llegó en 1963, cuando la cadena de grandes almacenes Mitsukoshi le solicitó la construcción de un espacio de recreo en la azotea de su tienda en Nihonbashi, Tokio. La creación fue todo un éxito y Mitsukoshi le encargó más espacios para toda su cadena de establecimientos.



Masaya Nakamura

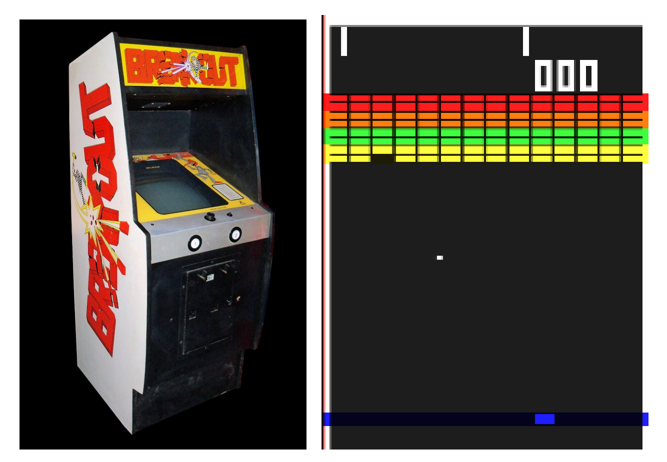
Para ser todavía más competitivos, en 1966 abrió una planta de producción y trasladó su sede a un edificio de cuatro plantas en Ōta, Tokio. También llega a un acuerdo con **Walt Disney Productions** para poder fabricar atracciones con la imagen de sus personajes, a la vez que hace lo propio con algunos animes populares. Al mismo tiempo, comienza a fabricar máquinas más grandes y complejas, como galerías de tiro y juegos de tipo *pinball* basados en el popular manga Osomatsu-kun (おそ松くん) de Fujio Akatsuka (赤塚 不二夫).

Es en 1971 cuando se adopta el nombre de **Namco** (ナムコ), fruto de la abreviatura de su anterior nombre: **Na**kamura **M**anufaturing **Co**mpany. La empresa sigue creciendo y abre una división de robótica, fruto de la cual nace Putan, un robot capaz de resolver laberintos prediseñados.

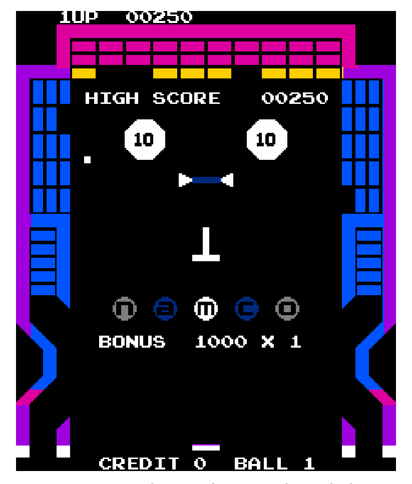
Mientras tanto, la compañía **Atari** se expandía por Asia y establecía una división en Japón en agosto de 1973. Es en 1974 cuando **Atari Japón** acuerda con **Namco** que sería ésta quien comercializara los juegos de **Atari** en el país nipón. Masaya Nakamura, quien seguía siendo presidente, ya había planeado la expansión de **Namco** para alcanzar cotas más globales, y el acuerdo con **Atari** parece un buen punto de partida. Sin embargo, **Atari Japón** resulta ser un fiasco financiero y unido a que **Atari** ya estaba pasando algunos apuros en Estados Unidos, hace que Nolan Bushnell se plantee la venta de la división japonesa. Es inicialmente ofrecida a **Sega** y **Taito**, quienes rechazan el acuerdo. Finalmente, **Namco** acepta y se acuerda la venta por 1,18 millones de dólares, pero **Namco** no tiene el capital suficiente para afrontar el pago así que acuerdan que el pago se realice a plazos durante tres años.



Al fondo, el pinball de Osomatsu-kun



Break Out



Gee Bee, el pistoletazo de salida



Versión de Tank Battalion para Sord M5

El acuerdo no fue un éxito inmediato para **Namco**, de hecho, hubo que esperar a 1976, cuando **Namco** importa el juego de **Atari**, **Breakout**. Fue un éxito tal que situó a **Namco** como una de las principales compañías de videojuegos japonesas. Es el 1 de septiembre de 1978 cuando se realiza el camino contrario y es **Namco** quien se establece en Estados Unidos con su sede en Sunnyvale, California, con el objetivo de importar juegos y licenciarlos para su distribución en América por parte de **Atari** y **Bally Manufacturing**. Mientras tanto, en Japón los juegos de **Atari** seguían funcionando aunque con un rendimiento notablemente menor, por lo que **Namco** decide hacerse con ordenadores **NEC** con el fin de comenzar a estudiar la producción de sus propios videojuegos para salones arcade.

Es así como llega en octubre de 1978 **Gee Bee**, diseñado por Toru Iwatani (岩谷 徹) era un videojuego que imitaba a un *pinball* e incluía elementos del **Breakout**. Aunque el juego no resulta tan exitoso como esperaban, vende unas 10.000 unidades en todo el mundo y sirve para que **Namco** comience a tener un nombre propio dentro de la industria de los videojuegos.

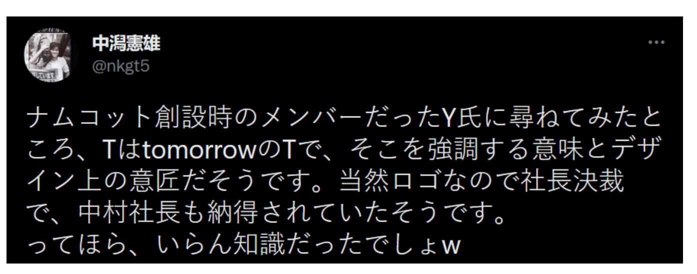
Aquí damos un salto hasta finales de 1983, porque, aunque dejamos atrás seguramente la parte más importante de la historia de **Namco**, lo haremos momentáneamente ya que tiene relación directa con lo que sucederá durante 1984. **Namco** estaba pensando en seguir ampliando sus horizontes y pone su punto de mira en el mercado doméstico. Aunque no fuese el mercado más potente, **Namco** decide centrar sus esfuerzos en un ordenador aparecido meses atrás: el MSX. Así, la empresa comienza a producir conversiones de sus propias recreativas, publicándolas entre enero y agosto de 1984. A partir de entonces se produce un parón, ya que **Namco** decide centrarse en un mercado más lucrativo y que parecía imparable como era el de la **Famicom**, firmando con **Nintendo** un contrato de cinco años para poder lanzar sus propios juegos en la consola. Es cierto que ya anteriormente se hicieron conversiones de juegos de **Namco** para ordenadores como Sord M5, Sharp X1 o PC-6001, pero fueron licenciados y no realizados por la propia **Namco**, así que la primera vez que se introduce de verdad en el mercado doméstico es a través del MSX.

En enero de 1984 **Namco** presenta su división doméstica bajo el nombre de **namcoT** (ナムコット). No se hace pública la razón de esa "t" final, aunque hay diversas teorías ninguna de ellas estaba confirmada. Al respecto, la única referencia que se puede encontrar en la **MSX Magazine** es un pequeño recuadro, en el que la compañía simplemente dice que su división doméstica se llamará **namcoT** y piden que compren sus juegos. Sin embargo, en un tuit de Norio Nakagata (中潟憲雄), músico y diseñador de videojuegos que trabajó en Namco en los 80, nos desvelaba el "secreto": la T significa mañana (Tomorrow).

Namco tenía todo lo necesario para poder entrar con buen pie en el MSX, una serie de recreativas exitosas realizadas entre el 1979 y 1982, cuyo hardware era muy adecuado para ser convertido al MSX ya que no tenían una gran superioridad respecto al ordenador y en algún caso, debido a la antigüedad de la recreativa, era incluso inferior tecnológicamente. El que seguramente se encontraba fuera de las posibilidades del MSX era el **Pole Position**, aunque es cierto que otras compañías sí que compraron la licencia e hicieron conversiones a consolas como Atari 2600, Vectrex o Intellivision y a ordenadores como Spectrum o Commodore 64, parece que entre los planes de **Namco** no se encontraba el hacer una adaptación que no resultase muy fiel al original. Es por eso por lo que no realiza conversión ni a MSX ni a NES, aunque es cierto que en la **MSX Magazine** se llegó a especular con la posibilidad de que tal versión viese la luz. Pero, efectivamente, estamos hablando de un arcade tecnológicamente impresionante para ser de 1982, que además era el primero en incorporar el trazado de un circuito real, Fuji Speedway, por lo que verlo en un MSX hubiese supuesto el tener que crear una versión excesivamente reducida.

Para la realización de las conversiones de arcade a MSX, **Namco** contaba con equipos de **Hewlett-Packard**, modelos 64000. A estos equipos se les podía conectar los chips Z80 de los MSX, de tal forma que podían entrar en modo simulación, permitiendo crear el código y testearlo.

A principios de 1984, **Namco** tenía ya preparada su propia línea de cartuchos con una caja de tamaño reducido, apenas el tamaño exacto del cartucho, y numerados para poder ir siguiendo los distintos lanzamientos. En 1985 llegaría a un acuerdo con **Bug-Byte** para distribuir sus juegos para MSX en Europa, pero en formato casete. Las revistas de la época destacaban que los juegos de **Namco** llegaban tarde a Europa, opinaban que hubieran sido un buen refuerzo para la fecha de salida, finales de 1984, pero ya un año después los juegos empezaban a verse algo anticuados y con el MSX ya estancado en Francia y Reino Unido. Todavía más tardarían en llegar estos juegos a España, hasta marzo de 1988 no se puede leer en las revistas la noticia del acuerdo con **Bug Byte** para su distribución en España. Muy tarde.



El tuit esclarecedor

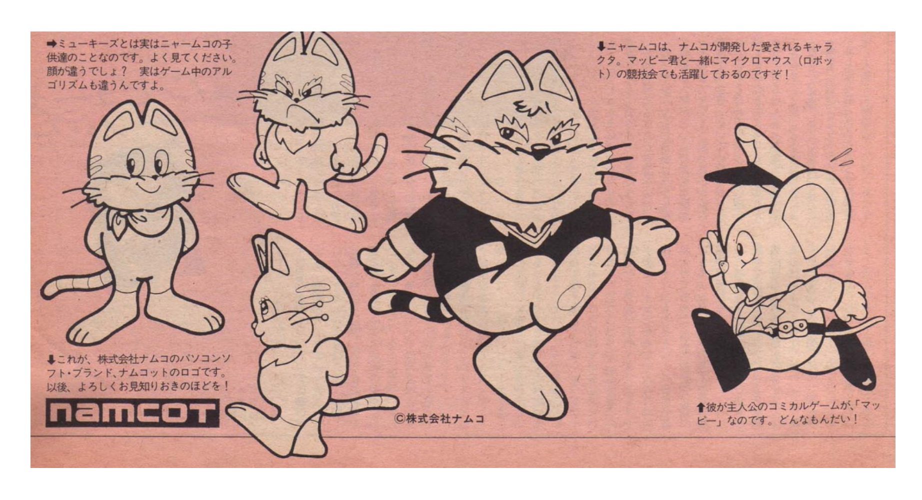


Se llegó a specular con una version de Pole Position para MSX

Conversiones para MSX

La compañía Bug Byte ha firmado hace muy poco un acuerdo con Namco, autora de muchos títulos que despiertan expectación en las máquinas recreativas. El acuerdo permitirá a Bug Byte realizar durante el presente año, las conversiones para MSX de seis clásicos arcades. Sus títulos son: **Pac-Man, Galaxian, Rally X, Mappy, War Warp y King & Balloon.**

Noticia en Micromanía respecto a la distribución de los juegos de Namcot por parte de Bug Byte



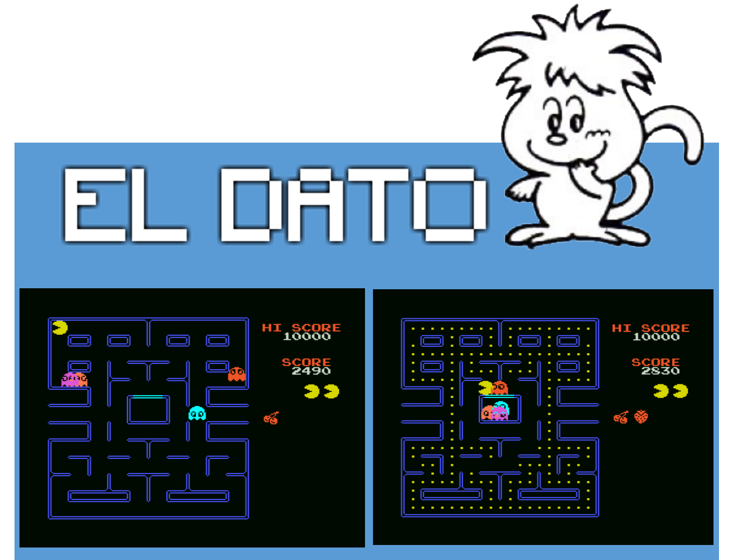


Toru Iwatani

El 18 de enero de 1984 se publica la versión MSX de **Pac-Man** (パックマン), lógica elección para entrar en escena por ser el videojuego más representativo de la compañía y ya considerado un clásico de la industria. En la edición MSX se adapta el nombre internacional, **Pac-Man**, ya que el arcade originalmente en Japón se llamaba **Puckman** y la tentación de cambiar la P por una F aconsejó el cambio de nombre cuando salió de Japón. El juego original fue creado bajo la dirección de Toru Iwatani, contando con un grupo de nueve programadores, y su intención era realizar un juego que pudiese atraer también al público femenino, ya que dominaban los arcades de acción o de deportes. Por eso se definieron personajes más coloristas y con toque humorístico, los fantasmas, y un protagonista que popularmente se dice que surgió de la imagen de una pizza a la que se le había retirado una porción, aunque Iwatani dijo que también tuvo en mente el *kanji* de la palabra boca (口).

Uno de los mayores secretos para el éxito de **Pac-Man** era el comportamiento de los fantasmas. Teniendo en cuenta que estamos ante un juego en el que los enemigos te persiguen, posteriormente a este juego podríamos encontrar juegos clónicos que caían uno tras otro en el error más común: hacer que los enemigos simplemente vayan directamente hacia tu posición. **Pac-Man** incluía unos algoritmos bastante complejos para definir el movimiento de cada uno de los fantasmas, lo que hacía que tuviesen su propia personalidad y le daba una gran riqueza y jugabilidad al juego. Esto se respetaba al convertir el juego a MSX, una de las ventajas que tenía que la misma compañía que había creado la recreativa creara también la versión MSX.

Así, el fantasma rojo, Blinky o Akabei (赤ベイ) en el original, era el más insistente y el que trataba de seguir directamente a Pac-Man, además subía su velocidad cuando comíamos una cantidad determinada de puntos, cantidad que era menor según avanzábamos niveles. El fantasma azul, Inky o Aosuke (青助), era el compañero perfecto de Blinky, perseguía también a Pac y para saber a dónde dirigirse trazaba una línea recta entre Blinky y su objetivo y la duplicaba, marcando así su propio objetivo. El fantasma rosa, Pinky (ピンキー), tiene un movimiento más complejo, si Pac mira hacia abajo, derecha o izquierda, Pinky apunta a cuatro espacios delante de Pac, mientras que si éste mira hacia arriba Pinky apunta cuatro espacios arriba y dos a la izquierda, casi como un caballo de ajedrez. Por último, el fantasma naranja, Clyde o Guzuta (愚図た), es el más evasivo de todos, inicialmente tiene el mismo espíritu perseguidor que Blinky, pero cuando llega a las cercanías de Pac se asusta y se dirige a su lugar seguro en la esquina inferior izquierda.

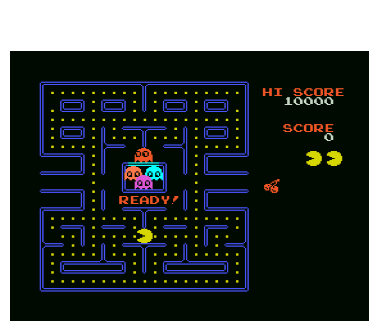


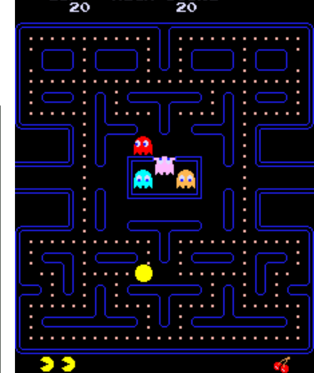
En algunas versiones de **Pac-Man** para MSX, se puede producir un bug que nos proporcionará invulnerabilidad para el resto de la partida. Para lograrlo, tenemos que conseguir que el último coco que dejemos para comer sea uno de los grandes, los que nos permiten comer a los fantasmas, y tendremos que comerlo al mismo tiempo que un fantasma pase por encima de él, de tal forma que comeremos el coco y el fantasma al mismo tiempo.

Si lo hacemos correctamente, en los siguientes niveles los fantasmas quedarán inmóviles e incluso podremos traspasarlos, por lo que será literalmente imposible que nos maten. Lo ideal para poder llegar hasta la pantalla 256 y ver qué es lo que sucede en esta versión MSX.

Hay que aclarar que este bug no se produce con todas las versiones de cartucho, y tampoco se puede reproducir en las versiones en casete que se publicaron en Europa. Por lo que parece que fue un bug que se arregló en tiradas posteriores del juego, y de estas ediciones posteriores se creó la versión europea, así que estamos ante uno de los primeros arreglos publicados en MSX.

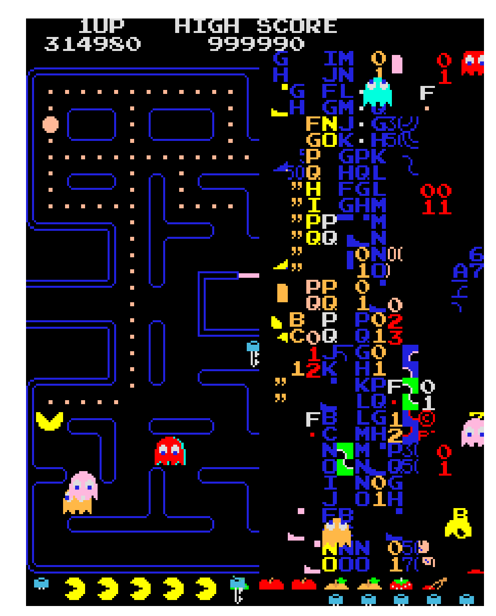
Como el comportamiento de los fantasmas es igual, pudiera pensarse que los mismos patrones de movimiento funcionan en la recreativa y en la versión MSX, pero hay que tener en cuenta que el laberinto, aun teniendo el mismo trazado, está en proporción al del arcade. Dicho de otra forma, en MSX el laberinto está más achatado y tampoco tiene el mismo número de puntos para comer y no parece que guarde una proporción entre lo que se tarda en recorrer horizontal o verticalmente confrontando la versión original frente a la de MSX. Además, mientras que en la versión arcade Pac se ralentiza cuando come, en MSX no sucede lo mismo y va siempre a la misma velocidad.





Menos cocos a comer en la version MSX

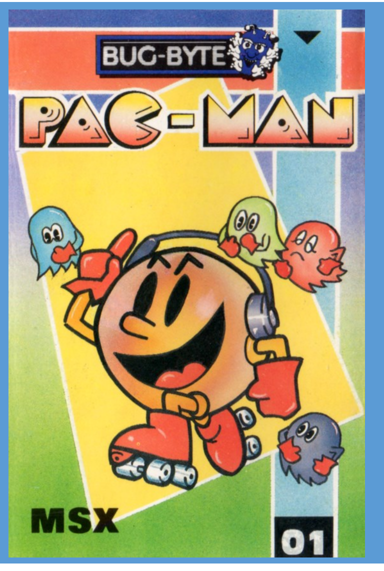
En el caso de **Pac-Man** es bastante conocido lo que sucede cuando se alcanza el nivel 256, se llega a la conocida como *split screen*, pantalla partida, en la que el juego dibuja un nivel imposible con caracteres incongruentes en la parte derecha de la pantalla, siendo un nivel que marca el final ya que no es posible superarlo. En MSX no ocurre esto, sino que una vez superado el nivel 255, FF en hexadecimal y último valor posible, el juego regresa al nivel 1. Aunque el juego nunca muestra el número del nivel en el que te encuentras, esta vuelta al nivel 1 es evidente ya que los fantasmas vuelven a su velocidad inicial.



El nivel 256, la Split Screen

La conversión se puede calificar como sobresaliente al trasladar perfectamente el espíritu del original. La argentina **Load MSX** le daba unas altas notas en gráficos y sonido, con un 9, y también en atracción, con un 8. En Francia, **Tilt** se sorprendía de analizar un **Pac-Man** en abril del 88, cuando llegaba a Francia gracias a **Bug-Byte**, aunque había llegado antes por importación en formato cartucho y de ello quedaba constancia en la **MSX News** de enero del 87. Según esta revista, lo importaban las tiendas Maubert Electronic y MSX Video Center. En la **MSX Magazine** de Japón se calificaba el juego con 4 estrellas, destacando la seguridad que suponía apostar con un clásico como **Pac-Man**. También añadían que quizá ya habían pasado demasiados años desde su aparición en los salones recreativos.







Un dato curioso lo encontramos en la diferencia entre la portada japonesa y la europea. Por alguna extraña razón, en Europa le pusieron a Pac unas cejas menos prominentes y le dieron un importante recorte a su nariz.

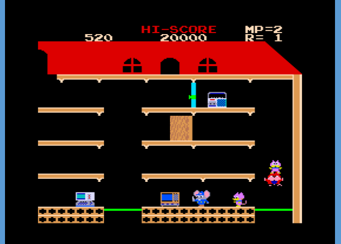

Trabajadores de Namcot posando orgullosos con personajes de la compañía

El mismo día, 18 de enero, se publicaba el segundo juego de **Namco**, el **Mappy** (マッピー), aparecido en recreativas sólo un año antes, en marzo de 1983, y seguramente por eso la versión MSX está más recortada respecto al original que otras conversiones de este año. No sólo por las evidentes diferencias gráficas, donde **Namco** opta por un *sprite* para cada personaje haciéndolos monocromo o el cambio de 3:4 a 4:3, lógico, sino también porque en MSX las fases se repiten cada 8 niveles, mientras que en recreativa es cada 16, entre otras cosas porque incluyen una fase de bonus que la versión MSX no tiene. Otra pequeña curiosidad es que por un error uno de los elementos del juego, una campana, que aparecería en los niveles 5 o 6 en ocasiones el juego no lo muestra.

Mappy es el nombre del ratón policía protagonista, éste viene derivado de la palabra *mappo* (マッポ), que es una forma coloquial y algo peyorativa de referirse a los policías en Japón. Su objetivo es recuperar los objetos robados que los Meowkies ocultan en sus mansiones, con Goro como gato jefe. Clave en la jugabilidad son los trampolines, que no resistirán demasiados saltos consecutivos de nuestro protagonista, y las puertas, con las que podemos generar ondas expansivas del portazo que pegamos.

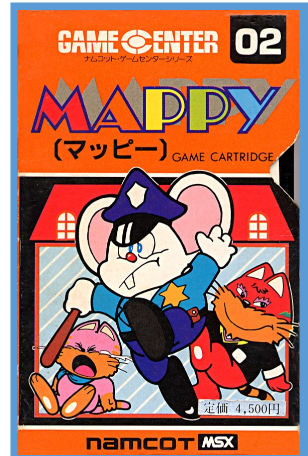
El autor de la conversión a MSX es Yoshihiro Kishimoto (岸本 好弘), quien realiza el trabajo en sólo un mes. Era la ventaja de contar con toda la documentación técnica del arcade original y el ya mencionado HP 64000.

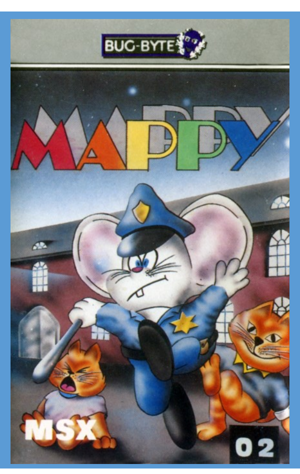




El usuario japonés Tiny Yarou le dio un lavado de cara a **Mappy** en 2014. El juego pasaba a necesitar un MSX2 al pasar de SCREEN 1 a SCREEN 4 para así poder aprovechar las capacidades gráficas de la máquina, pero al cambiar también la resolución el juego necesitó redefinir completamente los *sprites*. Gráficos mejorados y coloristas, también trató de mejorar el sonido, pero se limitó a enviar el sonido desde el PSG al SCC (chip de sonido de **Konami**) sin aprovechar el mayor número de canales.







EL DATO

Al igual que ocurrió con **Pac-Man**, **Mappy** también sufrió pequeñas variaciones en su portada europea. En este caso se le añaden bigotes al protagonista, y tanto a él como a los gatos que comparten la portada, podemos decir que se les dio un aspecto algo más similar a un cómic occidental.

El 31 de enero es el turno del **Galaxian** (ギャラクシアン). El arcade, diseñado por Kazunori Sawano (沢野和則), sale oficialmente en octubre de 1979 para hacer la competencia al **Space Invaders** (スペースインベーダー) de **Taito**, juego que se puede considerar como el que logró hacer despegar el negocio de los videojuegos en Japón debido a su enorme éxito. El presidente de **Namco**, Masaya Nakamura, encargó a Sawano la tarea de hacer el mejor juego posible para superar al de **Taito**, y lo logró mejorando su fórmula y siendo el primer juego en incorporar gráficos con colores. La versión MSX tiene menos colores que el original, por aquello de un *sprite*, un color, pero por lo demás resulta prácticamente idéntica hasta en la relación de aspecto al colocar la zona de marcador a la derecha, en vertical, logrando así una zona de juego en 3:4.

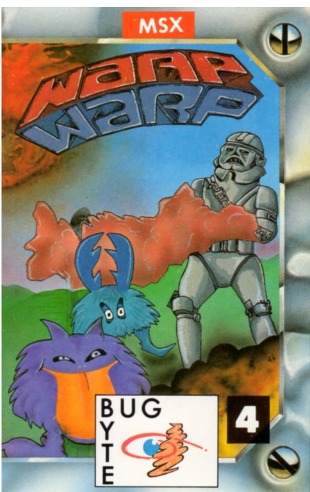
El cuarto juego sale el 19 de febrero y es el **Warp & Warp** (ワープ＆ワープ), conversión de la recreativa de 1981 de Shouichi Fukatani (深谷正一) quien también realizó la versión MSX, en la que nuestro personaje podía disparar en las cuatro direcciones a los enemigos que iban saltando a escena desde cualquiera de los cuatro lados de la pantalla, algo muy similar a lo que ocurría en el juego **Samurai** de **Sega** de 1980. La novedad del juego estaba en la parte central, con la zona *Warp* que daba nombre al juego y que cuando se iluminaba nos daba la opción de pasar a una zona en la que la mecánica cambiaba y sustituíamos nuestra escopeta por bombas, pudiendo plantarlas en el suelo para eliminar a nuestros enemigos muy al estilo **Bomberman**, antes de que el propio **Bomberman** existiese.

La versión MSX era muy similar a la aparecida en 1982 para Sord M5, aunque con algún pequeño detalle diferente. De hecho, dentro de los juegos que hemos visto de **Namco** hasta ahora para MSX, **Warp & Warp** parece realizado de forma algo diferente ya que ni nuestro protagonista ni los enemigos son *sprites*, sino que son *tiles* y únicamente las balas se dibujan usando *sprites*.



Galaxian





La portada europea (derecha) era particularmente horrenda



EL DATO

El autor de la conversión a MSX dejó un pequeño huevo de pascua del que se hizo eco la revista LOGiN. Pero verlo no era nada sencillo, ya que requería que el jugador fuese capaz de superar el millón de puntos en su partida. Como podemos ver en la imagen, lo que ocurría era que aparecía la palabra CHAMPION en lugar de la puntuación.

01 パックマン

02 マッピー

03 ギャラクシアン

僕たちの自遊空間





〔パックマン〕
パワーエサで大逆転、
イジケモンスターをやっつけろ！



〔マッピー〕
ドア飛ばしの必殺テクで、
ニャームコたちを追っぱらえ！





〔ギャラクシアン〕
エイリアンの大編隊を、
ギャラクシップで追撃だ！

GAME CENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ

namcot

05 キング＆バルーン

04 ワープ＆ワープ

06 ラリーX

新製品

07 ディグダグ

新製品

08 ギャラガ

ナムコット。



〔ワープ＆ワープ〕
2つの戦場をワープで移動！
2倍楽しめるコミカルゲーム。



King & Balloon

〔キング＆バルーン〕
思わず熱中、大ピンチ！
ひょうきん王様がさらわれた！



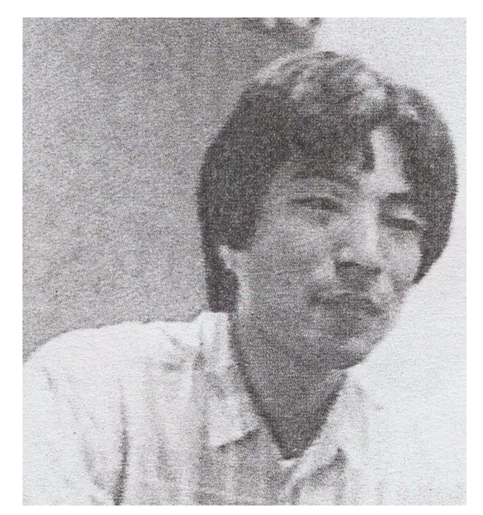


RALLY-X

〔ラリーX〕
レーダーたよりに突っ走れ！
手に汗にぎるカー・チェイス。

■MSX対応のROMカートリッジ。定価＝各4500円。 ■製造元／㈱ナムコ ■発売元／電波新聞社

●お買い求めは、全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞各支局マイコンソフト販売部へどうぞ。



Kazunori Sawano, autor de King & Balloon y Galaxian

El 28 de febrero se publica **King & Balloon** (キング&バルーン), siendo la recreativa original de 1980 y también estando involucrado Kazunori Sawano. Se nota su mano, ya que estamos ante una vuelta de tuerca de **Galaxian** situando en la parte superior la típica plaga de enemigos que aquí son globos. La novedad está en que en la parte inferior tenemos a dos personajes con los que moveremos el cañón para disparar a los globos, pero el elemento más importante es el rey, que deambulará justo por debajo de nuestro cañón y tendremos que evitar que los globos lo capturen y se lo lleven volando.

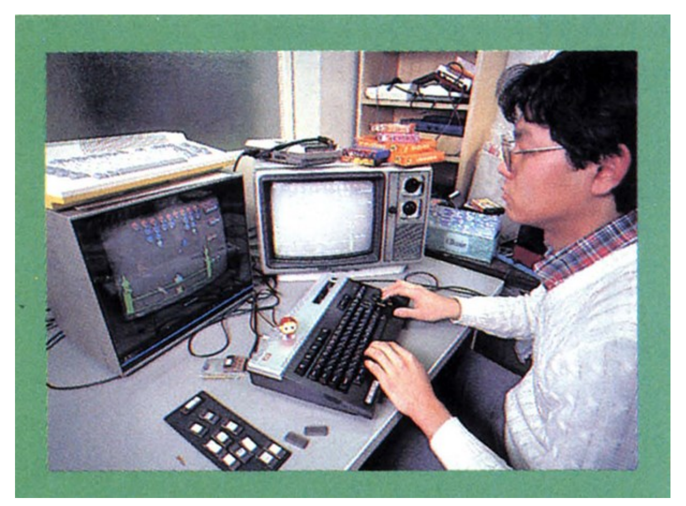
Como si del ajedrez se tratara, en **King & Balloon** la única "pieza" que importa es el rey. Pueden destruir nuestro cañón las veces que quieran porque siempre volverá al poco a la batalla, pero si nuestro rey es capturado y desaparece de la pantalla perderemos una vida. Una vuelta de tuerca a los típicos juegos de plagas y oleadas de enemigos que añade un interés extra al juego.



Edición japonesa y europea

La recreativa fue de las primeras en tener voces sintetizadas, el primero fue el **Stratovox** también de 1980, algo que no fue trasladado al MSX y fue sustituido por mensajes en pantalla. Sin embargo, la conversión es bastante colorida, mejorando en ese aspecto conversiones anteriores de **Namco** al tener un mejor uso de los *sprites* del MSX, y además tenía una fase de bonus de la que carecía la recreativa.

El 30 de marzo le tocó el turno a **Rally-X** (ラリーX), el arcade fue programado por Kazuo Kurosu (黒須一雄) con música de Toshio Kai (甲斐敏夫), siendo el primer juego con música continua durante la partida. **Rally-X** es similar a un **Pac-Man** con movimiento de pantalla, en lugar de puntos tenemos que capturar banderines y en vez de fantasmas nos persiguen coches que, contrariamente a lo que se podría pensar por el título, son de fórmula uno y no de rally. La gran novedad venía en la parte derecha, en la zona de marcadores, con un radar que marcaba nuestra posición, la de los rivales y la de los banderines.



Trabajador de Namcot probando el king & Balloon, con un pequeño muñeco de Dig Dug al acecho

En lo que respecta a la versión MSX, aunque el nombre es **Rally-X** realmente es más bien una conversión de la continuación: **New Rally-X** de 1981. Más que continuación era una revisión porque se refinaban ligeramente los gráficos, se bajaba el nivel de dificultad, se incorporaba una bandera especial que nos daba un bonus según el combustible que nos quedase en ese momento y se acompañaba la acción con una melodía más elaborada, realizada por Nobuyuki Ohnogi (大野木宣幸).

El séptimo juego que lanzaba **Namco** para MSX fue el **Dig Dug** (ディグダグ), publicado el 25 de mayo. Nacía en recreativas como otra evolución del **Pac-Man**, la idea era que mientras que en el juego de **Pac-Man** el laberinto estaba preestablecido y era siempre el mismo, **Dig Dug** nacía con la filosofía de construirte tu propio laberinto. Esto aumentaba la estrategia a la hora de afrontar cada nivel, nuestro personaje podía crear sus propios recorridos y a la vez hinchar a los enemigos hasta hacerlos explotar.

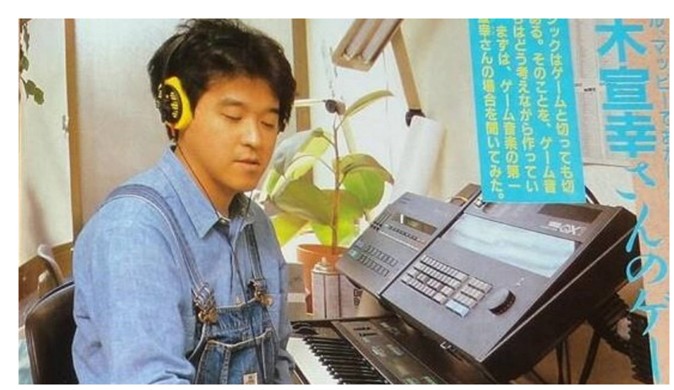
En MSX los personajes vuelven a ser monocromos debido a las limitaciones de los sprites, pero aun así el juego presenta un buen colorido a imitación de la máquina original, con tonos de tierra más oscuro según más profunda está. Además, le acompañaba una agradable melodía que en la recreativa había sido creada por la compositora Yuriko Keino (慶野由利子) en el que era su primera composición para un videojuego. Hay que tener en cuenta que la melodía era de acompañamiento de los pasos de nuestro personaje, por lo que si no caminamos ésta no suena.

Poco después, el 30 de mayo, **Namco** publica **Galaga** (ギャラガ), secuela de su éxito **Galaxian** que lo mejoraba en todos los aspectos. Mejores gráficos, mejor sonido y novedades jugables como la posibilidad de jugar con dos naves al mismo tiempo si te dejabas abducir una y después la rescatabas destruyendo a su captor en último lugar. Si no lo hacíamos así, nuestra antigua nave se volvería contra nosotros cambiando de color y atacándonos ¿Quizá el primer *doppelgänger* de los videojuegos?

De nuevo, la conversión a MSX sale muy bien parada, con buenos gráficos, movimiento suave y aunque el juego carece de *scroll* sí que simula un viaje por el espacio con un suave movimiento de unos puntos a modo de estrellas a diferentes velocidades, en cierto modo un efecto *parallax* realizado de forma muy sencilla.

El noveno juego es el **Bosconian** (ボスコニアン), publicado en MSX el 14 de julio y se trata de otro clásico de la compañía además de otro juego innovador al ser el primer juego del género *shoot'em up* con *scroll* multidireccional. Estilo que en MSX habíamos podido ver anteriormente en el **Time Pilot** de **Konami**, pero que es en esta recreativa de **Namco** de 1981 la primera vez que se usa esta técnica de movimiento de pantalla. El autor de la versión MSX volvía a ser Shouichi Fukatani.

El juego corría en la misma placa que el **Rally-X**, de ahí que también haga uso de un radar para indicar nuestros objetivos en el juego. Nuestra nave es la Starfighter, con capacidad para disparar al frente y a la retaguardia al mismo tiempo, y debe destruir las bases enemigas. Estas bases tienen forma hexagonal y pueden destruirse atacando los seis cañones circulares que la conforman o, más sencillo, disparando directamente a su núcleo central.



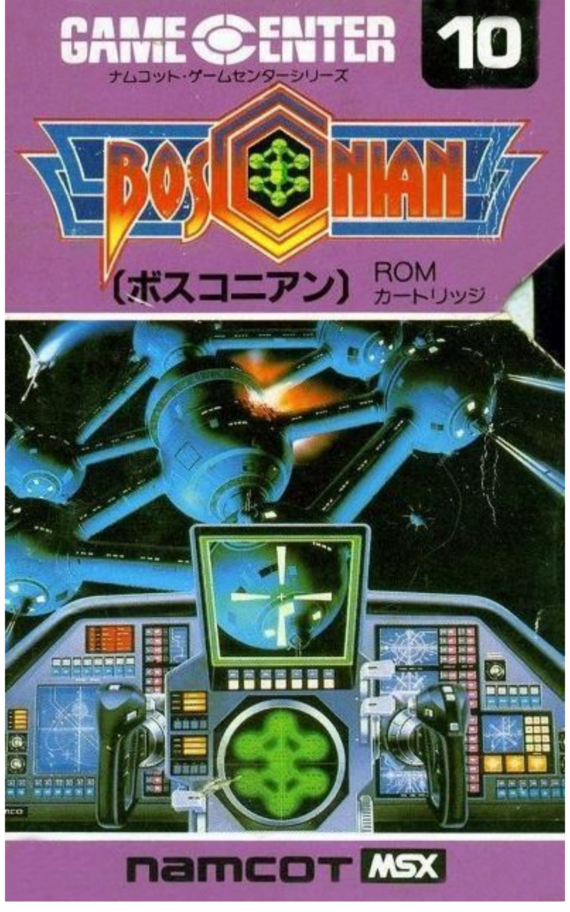
Nobuyuki Ohnogi, compositor de New Rally-X



Dig Dug, de nuevo la portada británica sale perdiendo



Yuriko Keino, compositora de Dig Dug



Bosconian

La conversión sigue manteniendo altos niveles de fidelidad en términos gráficos y sonoros respecto al original, pero su mayor mérito reside en conseguir crear un movimiento de pantalla suave pese a la dificultad añadida de ser multidireccional, recordemos el **Time Pilot** que no conseguía tanta suavidad, aunque también es cierto que en el título de **Konami** la nave no se limita a moverse en 8 direcciones, sino que es más sutil y puede moverse en direcciones intermedias entre una dirección y su diagonal.

Aunque noveno por orden cronológico, **Bosconian** es publicado con el número 10 en su caja, posiblemente hubo un cambio de orden entre éste y el siguiente juego, quizá por un retraso en la conversión.

El décimo y último título de este año de **Namco** llega el 30 de agosto y es el **Tank Battalion** (タンクバタリアン), la conversión a MSX es, junto a la aparecida para Sord M5 en 1982, la única existente para ordenadores domésticos. El autor de esta conversión es Kyota Tanaka (田中京太) e incluye algunas novedades respecto al arcade, se añade un súper tanque con mayor cadencia y velocidad que podemos conseguir y también se incluyen un par de melodías de las que carecía el original. Quizá estas mejoras y añadidos fuesen las que provocaron un retraso en su publicación y por eso salió antes el **Bosconian.**

Aquí se corta la aportación de **Namco** al MSX en este 1984, justo cuando se llega al acuerdo con **Nintendo** y en ese momento se centran en un mercado mayor como era el de la consola Famicon o NES. En años posteriores se limitarán a publicar **Mini Golf** (ミニゴルフ) en 1985 y **The Tower of Druaga** (ドルアーガの塔) en 1986, los números 11 y 12 de la colección, volviendo en años posteriores con títulos esporádicos para MSX2.

Estos diez juegos son reeditados en 1989 en dos recopilaciones de la propia **Namco** en formato disquete. En **Disk NG 1** se incluía el **Galaga**, **King & Balloon**, **Bosconian**, **Warp & Warp** y **Tank Battalion**, además de un nuevo juego que era el **XVM**. En el **Disk NG 2** se incluían **Pac-Man**, **Dig Dug**, **Galaxian**, **Mappy**, **Rally-X**, además del nuevo juego **SHM**. El nombre NG no sólo venía de Namco Games, sino que también provenía del nombre que la propia **Namco** le puso a las revistas que repartía gratuitamente en los salones recreativos. Una longeva revista que se publicó, primero mensualmente y después pasando a periodicidad bimensual, desde febrero de 1983 hasta abril de 1993.

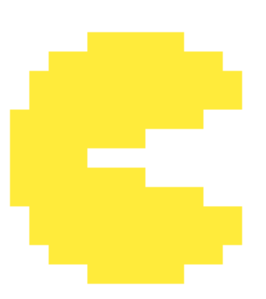








Disk NG 2




namcot
本物だからおもしろい!
ナムコット・ゲームセンターシリーズ
MSX
ROMカートリッジ
で登場。
READY!
GAME CENTER 01
PAC-MAN
(パックマン)
namcot MSX
GAME CENTER 02
MAPPY
(マッピー)
namcot MSX
GAME CENTER 03
(ギャラクシアン)
namcot MSX
GAME CENTER 04
(ワープ&ワープ)
namcot MSX
定価・各 ¥4,500


ASCII
El laberinto del minotauro
ASCII

Como no podía ser menos, **ASCII** seguía nutriendo de software lúdico a su ordenador, cada vez más elaborado y dejando en buena parte atrás los primeros títulos realizados en BASIC al aumentar el número de juegos programados directamente en ensamblador, y con una producción bastante numerosa.

Ya en 1983 hemos tratado el **Rise Out from Dungeons** (ライズアウト), que salía el 20 de enero de 1984, y también del dúo Hibiki Godai-Satoshi Uesaka era **Rotors** (ローターズ), que incidía en las mecánicas ya vista en el **Pairs** y lo amplía. El propio Hibiki Godai, recordemos que su nombre real es Kohei Ikeda, ponía la música al juego de Takeshi Miyaji **Scope On** (スコープオン), típico *shoot'em up* con infinitas oleadas de enemigos y con la ayuda de disponer de disparo automático.

Athletic Ball (アスレチックボール) venía a ser como un **Arkanoid** multidireccional. Nuestra paleta se sustituía por un ser similar a una mancha, que podía mover y empujar la pelota a lo largo de la pantalla con el fin de apagar los fuegos diseminados por el nivel, cuando consigamos nuestro objetivo se abrirá la verja para acceder al siguiente nivel. Aunque hay que alabar la idea, por innovadora, tenía algún fallo en su desarrollo que empeoraba la impresión final. Su principal problema era su elevadísima dificultad, sobre todo a partir del segundo nivel, ya que se hacía extremadamente sencillo que la pelota terminase en el agua porque nuestro personaje podía ser traspasado por la pelota si no pulsábamos el botón de acción.

El 2 de febrero salía al mercado **David II** (ダビデII), otro *shoot'em up* en cuyo código se encontraba la firma de la auténtica autoría del juego: **Ample Software**. De nuevo, oleadas infinitas de enemigos y un aspecto que sí que nos recordaba a los juegos de **Ample** del año 83. Posiblemente, la compañía ya había decidido disolverse y de alguna forma **ASCII** entró en contacto con ellos y aprovecharon para lanzar este juego.

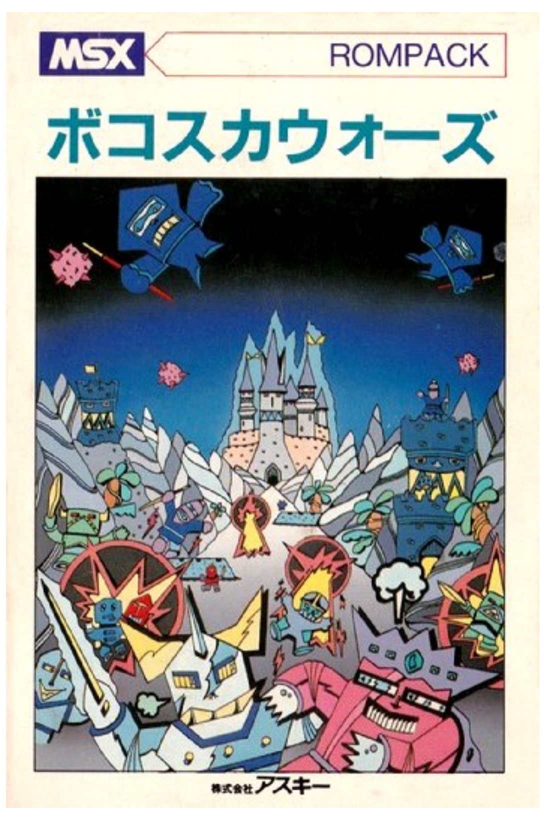
Bokosuka Wars (ボコスカウォーズ) salía en junio y era obra de Koji Sumii (住井浩司), quien había ganado dos premios de programación de la revista **I/O** y empleó un mes en crear este juego de estrategia, en el que teníamos que guiar a nuestro rey hasta los dominios del monarca enemigo. Teníamos varios soldados de distintas clases a nuestra disposición, y cada clase era más adecuada para enfrentarse a un tipo distinto de enemigo. Si nuestra unidad sobrevivía a varios combates podía terminar aumentando de categoría y volviéndose más poderosa.



アスレチックボール



Athletic Ball, típica portada de ASCII



Bokosuka Wars, ganador de un concurso de programación

El juego era original de Sharp X1 y fue el ganador del primer concurso de programas de **ASCII**, celebrado en 1983. La versión MSX fue la segunda en aparecer y le siguieron versiones para los ordenadores más populares en Japón e incluso para NES y en 2008 para la consola virtual de Wii. En noviembre de 1984, en la revista **Login**, aparecía una continuación de nombre **New Bokosuka Wars** con el código fuente incluido, pero esta continuación no apareció para MSX. Incluso en pleno 2016 llegó la secuela para Playstation 4 y Xbox One: **Bokosuka Wars II**.

Tal y como se puede ver por las numerosas conversiones y las continuaciones en consolas 30 años después, el juego tuvo un gran éxito en Japón. Tengamos en cuenta que podemos tomarlo como un prototipo de juego de rol, o incluso de juego de rol de acción y hasta con componentes de estrategia.

Boomerang (ブーメラン), de Hiroshi Nishikawa (西川洋), era mucho más simple y teníamos que apuntar previendo la trayectoria del búmeran. Muy difícil completar los catorce niveles por el tosco movimiento de nuestro personaje, y el hecho de que según cómo nos moviésemos así sería la trayectoria de nuestra arma, teniendo que saber movernos muy bien por angostos pasillos. El juego era original de los ordenadores NEC y fue uno de los ganadores de otro de los concursos organizados por **ASCII**.

Dangerx4 (デインジャーX 4) nos ponía a los mandos de un Harrier, avión de despegue vertical, en un juego de naves con la misión de repeler la invasión alienígena. Bien resuelto técnicamente, hacía gala de un suave scroll.



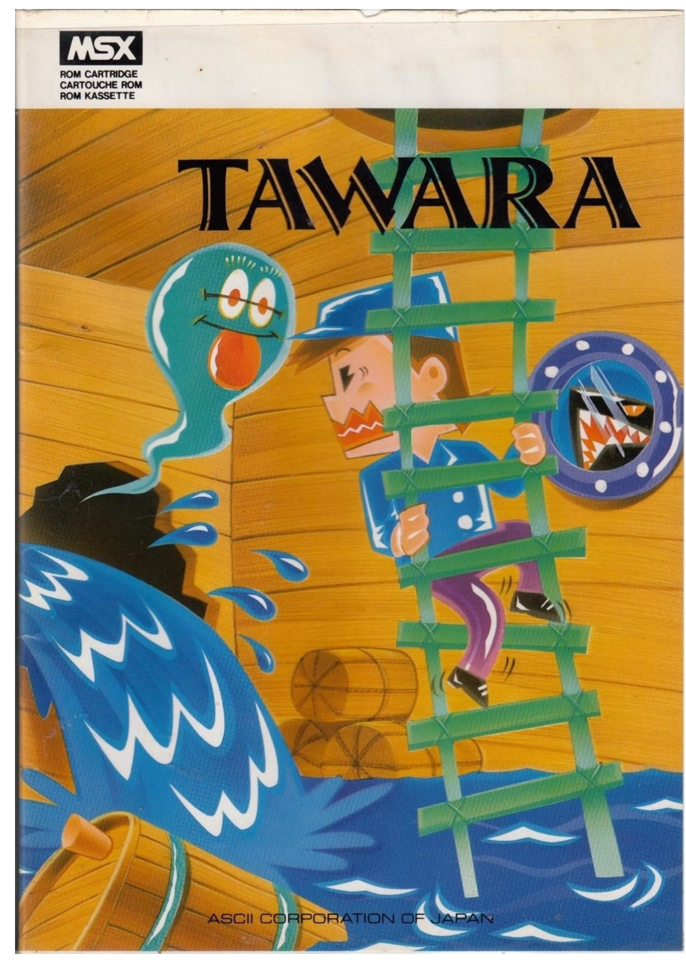
Exchanger, una agradable sorpresa



La edición británica, no se esforzaron con los detalles

Exchanger (エクスチェンジャー) era una apuesta mucho más original y venía firmado por T.I. No se ha podido averiguar quién se escondía bajo esas siglas, pero en el juego también mandaba agradecimientos a H.G. y S.U., y estos dos sí que es fácil identificarlos como Hibiki Godai y Satoshi Uesaka, por lo que es posible que tuviesen algún tipo de participación también en este juego realizando algunos gráficos o sonidos. El juego dividía la pantalla en dos, había alienígenas pululando por la pantalla y nosotros manejábamos dos puntos de mira que servían como comunicador entre ambas zonas. De forma alterna podríamos pasar alienígenas de la zona a la izquierda hacia la derecha, tras un tiempo podríamos hacer al revés, de derecha a izquierda, y así sucesivamente siendo el objetivo poner cada tipo de alienígena en una zona diferente. Según avanzábamos, el juego se iba dificultando con más personajes en pantalla y variando el control de los puntos de mira, haciendo que se moviesen al contrario uno respecto al otro. Llegó a ser distribuido en Gran Bretaña por Panasonic y en cartucho, con una caja excesivamente espartana cuya única portada era el título del juego.

Un destacado de este año es el **Tawara** (たわらくん) de Satoru Miyazaki (宮崎暁), colorista y quizá más complejo de lo que a primera vista parece. Controlábamos a Tawara, que había localizado un barco hundido con un importante tesoro, cuatro diamantes, que había que recolectar antes de que el agua terminase por inundar toda la estancia. Aunque los enemigos son fantasmas, no son incorpóreos y podemos repelerlos usando los fardos que se encuentran en pantalla, además debajo de esos fardos es donde tendremos que buscar los diamantes. También debíamos tener en cuenta las escotillas, ya que cerrándolas podremos detener momentáneamente el agua, y si además poníamos encima de la escotilla algún fardo contendría el agua todavía más tiempo. De todas formas, nuestro personaje podía permanecer bajo el agua un tiempo, en ese momento aparecía un marcador de oxígeno para saber cuándo debíamos regresar a un nivel que no estuviese inundado.



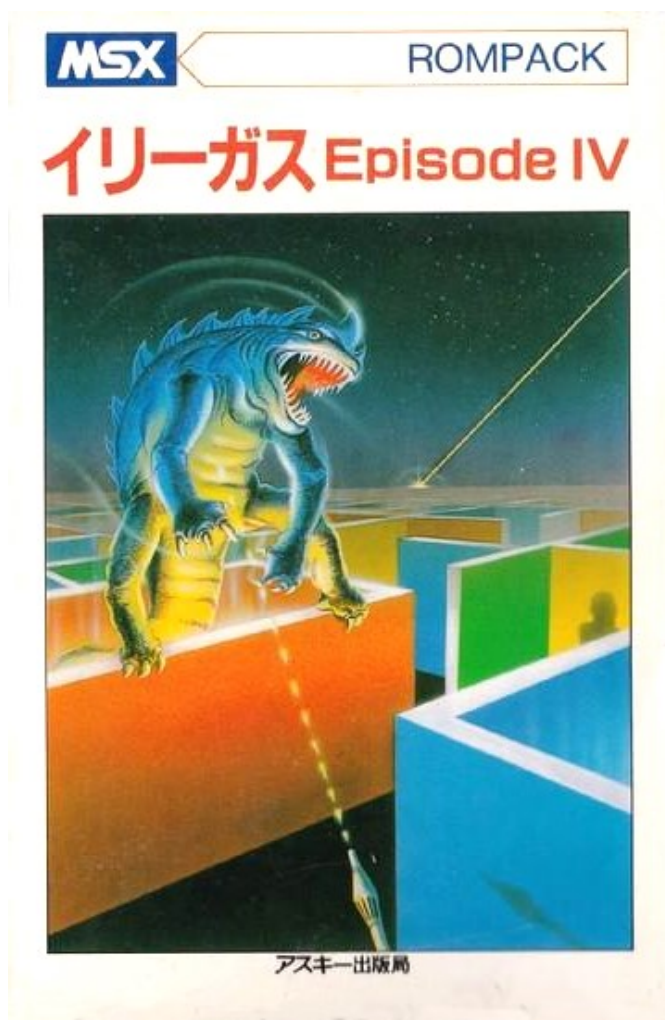
Tawara

Mención especial merecen los programadores Akira Takiguchi (滝口あきら) y Masakuni Mitsuhashi (正国 三橋), conocido bajo el seudónimo Hiromi Ohba. Takiguchi había entrado a trabajar para **ASCII** debido a un libro para novatos que había escrito junto a dos compañeros del Club de Microordenadores de la Universidad de Tokio, Kei Yuasha y Atsushi Hiramatsu, *Dakara Ima Maikon* editado por **Sueisha**. Durante este 1984, Takiguchi trabajaría en la primera y en la segunda División de Publicaciones de **ASCII**, elaborando el libro *Official MSX Handbook* gracias a toda la experiencia que estaba adquiriendo con los MSX y programando juegos para ellos junto a Mitsuhashi, que era arquitecto.

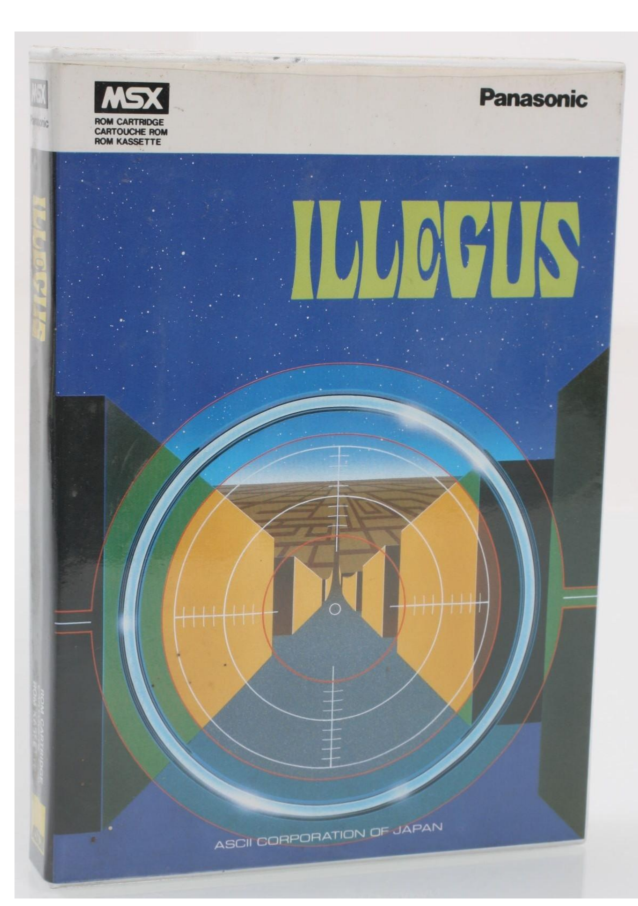
Takiguchi por entonces estaba obsesionado por el mito del minotauro, y por ello quiso que su primer juego para MSX tuviese un nombre griego. No sólo eso, sino que en cierta manera hizo una representación del laberinto en **Iligks Episode IV** (イリーガス Episode IV), publicado el 20 de enero y realizado junto a Masakuni Mitsuhashi, creando de esta forma el primer juego con representación tridimensional que incluía transición entre el día y la noche. Anteriormente ya hubo juegos que nos introducían en laberintos tridimensionales, siendo el que inspiró este **Iligks** el juego de 1983 para PC-8801 **Panorama Toh** (ぱのらま島). Además de la innovación del planteamiento, también presentaba un logro técnico al conseguir mover el laberinto de forma suave, baste comparar con otros juegos que también simulaban estructuras tridimensionales como el **The Wreck** de **Electric Software**, o el **3-D Bomberman** de **Hudson Soft**.



Akira Takiguchi, en plena acción para la revista Technopolis



Iligks Episode IV



El resultado de una mala transliteración: Illegus

Debido a la dificultad para orientarse era imprescindible realizar a mano un mapa para poder salir victorioso de los 10 laberintos del planeta Al-Mazar que planteaba **Iligks**, cabe destacar que uno de los objetos que podíamos recoger era el visor de infrarrojos que no sólo permitía ver en la oscuridad, sino que también incorporaba una especie de brújula muy útil. Otros objetos que se podían recoger eran oro y comida y en laberintos más avanzados nos enfrentaríamos también a fosos que podíamos saltar, y ciertamente el efecto de nuestro personaje saltando era muy sorprendente. Durante todo el juego íbamos provistos de un detector que emitiría un ruido que subiría de intensidad si estábamos cerca de un guardián del laberinto.

Posteriormente, al ser exportado a Gran Bretaña por **Panasonic**, **Iligks** cambió su nombre de forma errónea a **Illegus**, algo que ni el mismo autor del juego, Takiguchi, era capaz de explicar en el libro *The Untold History of Japanese Game Developers* de John Szczepaniak, donde dejaba claro que el nombre **Iligks** lo encontró revisando un diccionario griego (ΙΛΙΓΞ).

La recepción en las revistas británicas fue dispar. **MSX Computing** le daba una tibia calificación de 2 estrellas sobre tres, indicando en el texto que el juego podía hacerse algo aburrido al tener un gran laberinto con pocos alicientes. Además, se quejaba del precio, 18,80 libras, que le parecía excesivo para lo que ofrecía el juego, aunque tengamos en cuenta que el juego salió en formato cartucho. Por su lado, **What MSX** era mucho más generoso concediéndole un 7 pese a que encontraba extremadamente difícil orientarse o dibujar un mapa. La holandesa **MSX Club Magazine** coincidía con **MSX Computing** en pedirle más al juego por el precio. La japonesa **MSX Magazine** simplemente se limitaba a anunciar el juego, sin calificarlo.

Tras **Iligks**, ya en diciembre el dúo Takiguchi-Mitsuhashi publicaron **Iligks Episode One – Theseus** (テセウス) y propiciaban una razonable confusión con la elección del título. Realmente, **Theseus** e **Iligks** no forman parte de una misma historia ni tienen relación entre sí, más allá de ser de los mismos autores. Simplemente Takiguchi pensó que si *Episode IV* fue un juego en 3D, un juego en 2D no tenía por qué ser menos y *Episode One* sería un título apropiado para él, haciendo que de esta forma un juego en 2D no se sintiese inferior a uno 3D. Así que no es necesario buscar un Episodio Dos y Tres, porque nunca existieron.

Otro dato curioso sobre **Theseus** es que terminó siendo inspiración para **Thexder** de **Game Arts**, siendo su nombre una variación. La explicación es que Kohei Ikeda colaboró en este **Theseus**, aparece acreditado en los agradecimientos, y cuando fundó **Game Arts**, tanto Akira Takiguchi como Masakuni Mitsuhashi se incorporaron a su plantilla. A su vez, el propio **Theseus** estaba inspirado en la sección del laberinto del arcade **Major Havoc** de **Atari**, tanto en el diseño como en los movimientos de nuestro personaje.

En este caso, siguiendo con la obsesión de Takiguchi por el minotauro, el juego tomaba el nombre del héroe griego Teseo (Θησεύς), quien se enamoró de Ariadna, hermana del minotauro, y con la ayuda de su ovillo, el hilo de Ariadna, logró orientarse en el laberinto y derrotar al minotauro. Igualmente, en **Theseus** tendríamos que orientarnos por trece laberintos para encontrar y rescatar a nuestra Ariadna. Antes de eso tendríamos que encontrar el interruptor que abre la zona en la que está nuestra amada princesa Tina, una llave y un anillo, sólo así podríamos superar el nivel. El minotauro era sustituido por figuras geométricas que nos minaban la vida en caso de entrar en contacto con ellas, y además teníamos que evitar trampas en forma de zonas de lava.

Sorprendía la suavidad con la que todo se movía en **Theseus**, con una estructura de laberintos que podía recordar a **Thexder**, y la inercia del personaje, que además contaba con un salto infinito que sólo hasta que dejásemos de pulsar el botón de acción o topásemos con un techo podía ser detenido. Toda esta inercia y suaves movimientos estaban inspirados en juegos de naves como **Exerion**, en el que se añadía esa inercia a la nave en busca de más realismo. Takeguchi pensó que eso mismo podría aplicarse a juegos de plataformas.

Inicialmente, el juego fue pensado para albergar una zona subterránea que se desarrollaría como un juego de rol, al más puro estilo **Ultima**, pero, según revelaba la revista **LOGiN**, este concepto fue desechado ya que Takiguchi no logró obtener un resultado satisfactorio con esa sección de rol.

La japonesa **MSX Magazine** le concedía cuatro estrellas al título, lo calificaba como una buena adquisición y destacaba la creciente dificultad de los laberintos, haciendo necesario hacerse un mapa a partir del sexto laberinto. Quizá un poco exagerado, ya que, aunque es cierto que los laberintos se van haciendo más grandes, no parece que ninguno sea lo suficiente como para necesitar el ovillo de Ariadna.



Sección del laberinto de Major Havoc, inspiración para Theseus





La revista **LOGiN**, también perteneciente a **ASCII**, ofreció una versión revisada de **Theseus**, con un nivel de dificultad superior. Se ofrecía en casete en la recopilación de agosto de 1985, especial de juegos de MSX, y se presentó como **Special Edition Super Difficult**

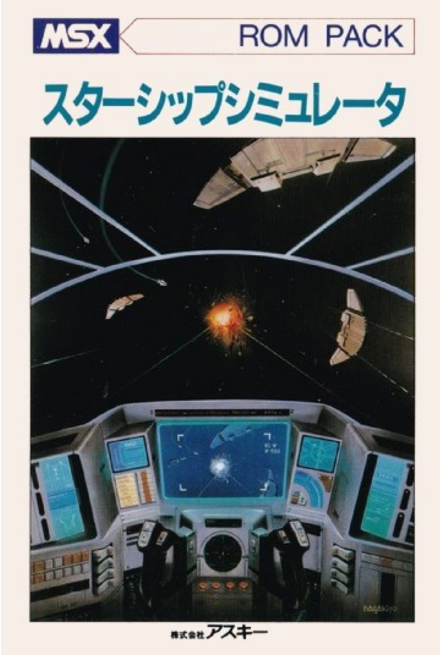
ASCII también fue autora de conversiones de juegos estadounidenses a MSX. Concretamente, llegó a un acuerdo con **Nexa Corporation** para hacer versiones de sus juegos de Atari 8-bits, aunque, a diferencia de otras compañías, no hizo tanto alarde del origen americano de esos juegos. **Nexa** fue una empresa californiana fundada en 1981 por Gilman Louie mientras estaba todavía en la universidad.



Captain Cosmo

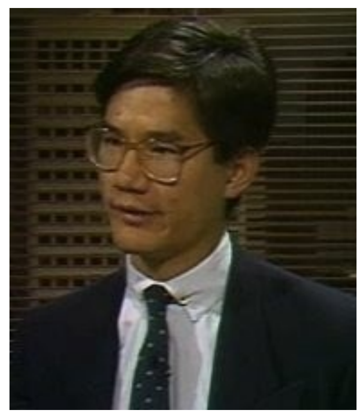
Captain Cosmo (キャプテン・コスモ) es el primer fruto del acuerdo, un juego en el que encarnamos al Capitán Cosmo en su tarea de mantener a los Munchis presos en el zoológico. Podemos caminar o volar, y debemos disparar a los Munchis para que cambien de color y puedan ser devueltos a su jaula. No iba a ser todo tan fácil, claro, ya que a la fiesta se unirán enemigos y extraterrestres que tratarán de sacar de la jaula a los Munchis que capturemos.

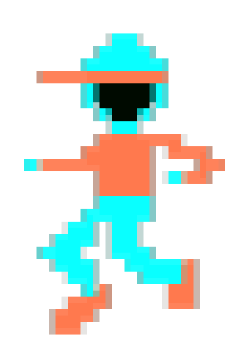
El juego es infinito y permite que seleccionemos cuántos Munchis tendremos que capturar y cuántos enemigos revolotearán por la pantalla. Simple y directo, con unos gráficos discretos y la que es una de las melodías más usadas en los juegos para MSX: *The Entertainer*.



Starship Simulator

Starship Simulator (スターシップシミュレータ) es un juego bastante más complejo y posiblemente heredero directo de **Starship Commander**, creado en 1981 por el propio Gilman Louie bajo el sello **Voyager Software**. Incluía todo lo que se espera de un simulador de este tipo: un juego pausado, mucho por explorar... y bastantes teclas que memorizar para poder jugar.


Gilman Louie



読んで、納得。遊んで、感嘆。MSX。

MSX ビギナーズBASIC 児玉真之著 好評発売中

はじめてパソコンに触れる人のMSX BASIC入門書。

本書は、MSXを使ってBASICを覚えたい人のための入門書です。初心者の方でも容易にBASICが理解できるよう、グラフィックやゲームなどのサンプル・プログラムを豊富に盛り込み、さらにイラスト等を多用して、楽しみながら短期間でMSXがマスターできる構成になっています。MSXを思いのままに使いこなし、自分自身でプログラムの作成ができるようになる、うれしい一冊です。

定価 1,500円（〒300）

MSX グラフィック・ワークブック 桜田幸嗣・蓑島聡共著

MSXのグラフィックスを楽しくマスターしよう。

本書は、グラフィックスを楽しみながらプログラミングを学ぶことができるMSXの入門書です。さあ、あなたもMSXでオリジナル・グラフィックスに挑戦！

好評発売中

定価 1,500円（〒300）

MSX ホームコンピュータ読本 竹内あきら・湯浅敬・安田吾郎共著

ホームコンピュータ時代を先取りする一冊。

コンピュータとは何か、など基本的な知識をはじめ、MSXのさまざまな情報や使い方を網羅しています。ホームコンピュータのすべてがわかる一冊です。

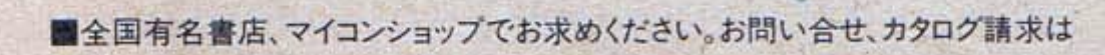
好評発売中

定価 1,600円（〒300）

MSXを楽しく
使いこなしていくため、
アスキーのMSX書籍を活用したい。
MSXに興味のある方、
ゲームやグラフィックスで遊びたい方、
そして初めて使う方のために、
分かりやすく、楽しく編集されています。
アスキーの新しい三冊で、
あなたもMSXのある暮らしを。

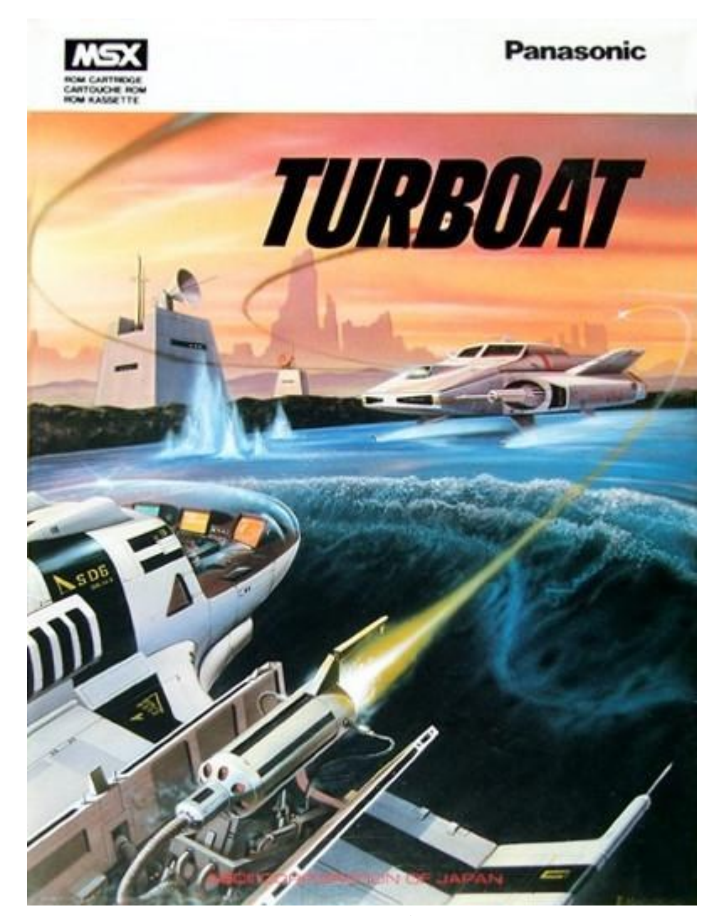
株式会社アスキー




■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。お問い合せ、カタログ請求は　〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビルPHONE03(486)7111㈹


MASS TAEL
De Spectravideo a MSX
MTL
MASS TAEL LTD.

Mass Tael fue una compañía de software de Hong Kong que en 1984 ya tenía experiencia programando para los modelos de ordenador de Spectravideo, bastante extendidos en la por entonces colonia británica. El origen de su nombre es posible que se deba a ese doble origen británico y chino, ya que **Mass** sería masa en inglés, y el **Tael** era una medida de peso creada en China y equivalente a unos 40 gramos.



Turboat, en su edición europea

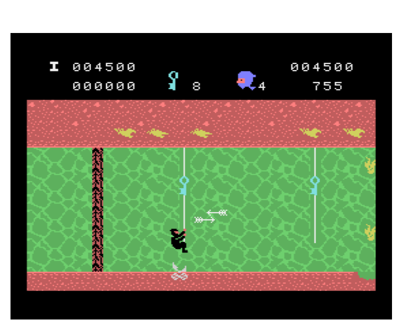
Debido a las similitudes entre los Spectravideo y los MSX, parecía una evolución lógica para la compañía el entrar en el nuevo ordenador japonés, y seguramente por ello **ASCII** comenzó a distribuir sus juegos en Japón. **Mass Tael** ofrecía una visión un poco peculiar que era un soplo de aire fresco, algunos de sus juegos parecían ser simples copias de otros más conocidos, pero solían tener variaciones en su jugabilidad y mecánicas hasta sorprendentes. Otro elemento muy reconocible en sus juegos era el ofrecer tres niveles distintos de dificultad (*practice*, *normal* y *arcade*) y siempre la posibilidad de dos jugadores, aunque de forma alterna.

Turboat (ターボート) se publica el 10 de abril, conversión de Spectravideo que se había lanzado en 1983 y de ahí el copyright que se puede ver en el menú principal. En una perspectiva isométrica manejábamos una lancha fueraborda a lo largo de tres fases distintas teniendo que luchar contra la corriente que nos arrastraba al fondo de la pantalla. La primera fase era de estilo matamarcianos, teniendo que derribar lanchas enemigas para conseguir el pase a la siguiente fase. La segunda cambia la mecánica, no podemos disparar y tenemos que navegar esquivando escollos para capturar unos objetos que parecen radares. Por último, la tercera se convierte en una carrera, teniendo que esquivar a la vez obstáculos mientras aumentamos velocidad para alejarnos de los misiles que nos persiguen.

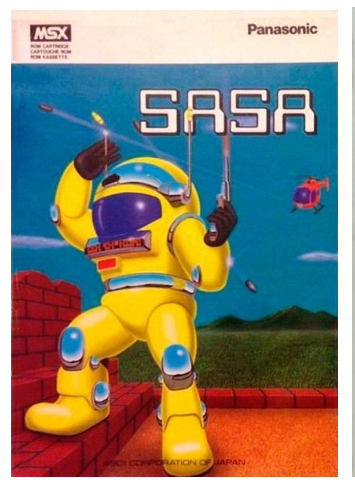


Empleados de Mass Tael posando para la MSX Magazine, cuyos redactores se desplazaron hasta Hong Kong para entrevistarles.

Destaca el texto que acompaña a la chica: “Xi Yue—Ama de casa”.




Candoo Ninja, lianas y llaves como en Donkey Kong Jr





Sasa, edición europea y japonesa



Sasa llegó a ser tercero en las preferencias
de los lectores de la MSX Magazine

Tres fases y tres formas de jugar ligeramente distintas entre sí. Algo poco común en el 83, en el que un gran número de juegos era una sucesión sin fin de la misma fase con ligeras variaciones en cuanto a la dificultad.

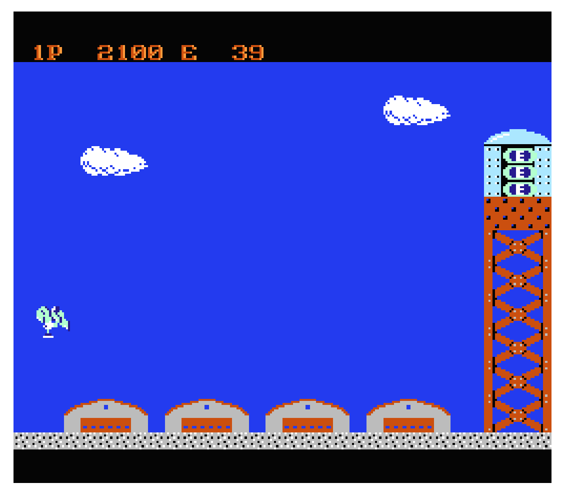
El 1 de mayo aparece **Candoo Ninja** (キャンドゥーニンジャ) que también es conversión desde Spectravideo, un juego de acción realmente complicado en el nivel más alto de dificultad. De nuevo, nos ofrecía tres fases para poder darle la vuelta, aunque no tan variadas como en **Turboat** sí que tenían sus diferencias en la jugabilidad para que no tuviésemos demasiada sensación de repetición. La primera tenía una parte inicial más estilo plataformas, con la dificultad de dirigir el salto de nuestro ninja, y una parte final con la incorporación de pequeñas mecánicas de combate contra los ninjas enemigos. Mecánicas nada complejas, consistentes únicamente en pulsar abajo y la barra espaciadora, a la espera de soltar para darle el estocazo al rival. La segunda fase nos podía recordar ligeramente al arcade **Donkey Kong Jr** por el hecho de tener que subir por cuerdas para coger unas llaves. La tercera fase ya era una subida continua por cuerda teniendo que eliminar a ninjas a ambos lados. Un juego muy colorista para la época, quizá sólo lastrado por el ya mencionado salto de nuestro ninja, nada direccionable y bastante brusco.

Sasa era un juego desafiante, su control no era nada sencillo de dominar por el retroceso que nos obligaba a calcular siempre hacia donde disparábamos y la consecuencia que tendría al movernos en sentido contrario. De nuevo, el juego de **Mass Tael** ofrecía varias fases con pequeñas variaciones, las suficientes para darles a cada una de ellas una personalidad propia. Un juego que tuvo una buena recepción en MSX, tanto que en la **MSX Magazine** de octubre del 84 **Sasa** quedó como tercer mejor juego en una votación de los lectores de la revista. Tuvo además una versión mejorada en la NES en 1985, de nombre **Astro Robo Sasa** y que tomaba como base las cuatro fases de la versión MSX pero ampliándolas, mejorando además los gráficos y la música.

La calidad del juego no pasó desapercibida para la **MSX Computing** británica, que analizaba el juego en su número de agosto del 85 gracias a la distribución que tuvo por parte de **Panasonic**. Destacaba del juego su dificultad y que exigía una intensa concentración, definía sus gráficos como excelentes y su conclusión era que **Sasa** no debía faltar en ninguna colección de MSX. Por su parte, la japonesa **MSX Magazine** destacaba la originalidad del planteamiento y le daba 4 estrellas sobre 5.

Por su parte, **Telebunnie** (テレバニー) en un primer vistazo parecía otro clon del **Pac-Man**. La sorpresa venía cuando comprobábamos que no sólo teníamos que controlar al conejo protagonista, sino que por la pantalla deambulaba también una tortuga que era la clave del juego y que podíamos dirigir pulsando disparo más dirección, momento en que la tortuga encararía hacia la dirección que le habíamos marcado. Todo esto al mismo tiempo que tenemos que esquivar la serpiente, o serpientes si estamos en modos más difíciles, y cogiendo corazones para transformarlos en fruta. Cada pieza de fruta nos daría una letra de su nombre en inglés, y al completarla podríamos dirigir a la tortuga a la salida para completar el nivel.

Telebunnie era otra agradable sorpresa, los gráficos aunque no eran brillantes eran adecuados y el control estaba muy trabajado y pulido, permitiendo que nuestro conejo corrigiese la dirección en las esquinas, de tal forma que no nos pedía una gran precisión a la hora de girar. En estos primeros años, lo más habitual es que en juegos laberínticos de este estilo se pidiese una precisión casi exacta a la hora de cambiar de dirección en las esquinas, no eran tantos los títulos en los que fuesen tan amables con el jugador dando un margen de error a la hora de marcar estos cruces, sino que muchas veces podíamos quedar bloqueados si no afinábamos con el momento de pulsar la nueva dirección.



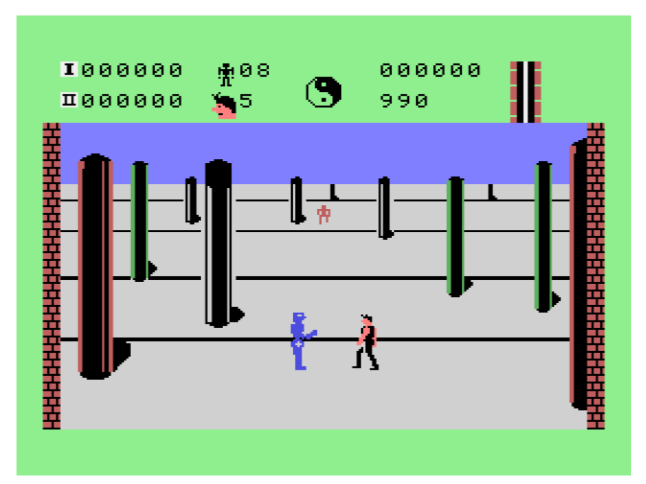
Astro Robo Sasa para Famicom



Sasa para MSX

Poppaq the Fish (ポパック・ザ・フィッシュ) fue otro de los destacados de **Mass Tael** de este año. Este sí que había sido creado en 1984 y se notaba en la mejora gráfica respecto a los otros juegos que hemos visto hasta ahora de la compañía hongkonesa. Lo que seguía intocable era el buen hacer a la hora de la jugabilidad, resultando en un divertido juego en el que controlábamos a un pez ecologista cuya misión era limpiar el mar de suciedad. En la primera fase eliminando los plásticos, en la segunda el petróleo y en la tercera los residuos nucleares.

1984 fue un prolífico año para **Mass Tael**, que también lanzó **Kung Fu Master** (クンフーマスター), juego que nada tiene que ver con el famoso arcade de **IREM**, algo más flojo que sus otras producciones. **O'Mac Farmer** (ファーマー), un **Pac-Man** con perspectiva isométrica años antes de que existiese el **Pac-Mania**. **Tetra Horror** (テトラホラー), donde vuelven a demostrar su capacidad para dotar de variedad a sus juegos. **Supa Robo**, un juego de habilidad para esquivar enemigos mientras tratamos de emparejar los objetos diseminados con los recuadros correspondientes. Este último, parece que no se publicó en el mercado japonés, sino que fue editado por **Spectravideo** para el mercado británico.



El "otro" Kung-Fu Master, nada que ver con el arcade de IREM

MICRO CABIN

Guiados por la estrella polar



マイクロキャビン®

Tras un 1983 bastante cargado de novedades, **Micro Cabin** soltó el acelerador en 1984 bajando notablemente su producción de juegos para el sistema MSX. En enero publicaban **Alice's Adventure in Wonderland** (不思議の国のアリス), aventura conversacional basada en el clásico de Lewis Carroll que nunca salió de Japón, por lo que sólo es posible jugarlo si dominamos el idioma. Tuvo su aparición en otros sistemas japoneses como PC-8001, PC-6001 y otros ordenadores de NEC. También publicaron en noviembre **Ōshō** (王将), que se podría traducir como **King**, que era otro juego basado en el popular Shogi.

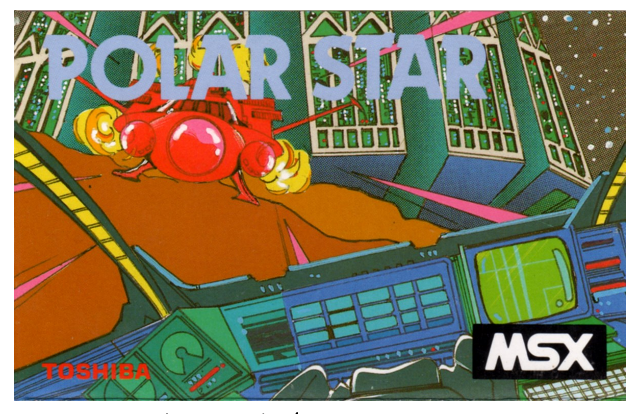
Como plato fuerte para este año, **Micro Cabin** se decidió a convertir un juego que el año anterior había tenido éxito en ordenadores Sharp, el **Polar Star**. Concretamente, era **Polar Star** en la gama Sharp MZ, y se llamó **Polar Star II** en su versión para Sharp X1. El juego era exactamente el mismo, ese "II" del título no indicaba una segunda parte sino una segunda conversión. Sin embargo, en MSX no se continuó con esta nomenclatura, pero sí en PC-88 y FM-7 en los que recibió el nombre de **Polar Star III**. Así, en julio, llegó a MSX en formato casete y fue posteriormente distribuido en Europa gracias a Toshiba, también en casete.

En un año con más juegos tratando de implementar un sistema para representar la profundidad de campo, **Polar Star** salía bien parado con un interesante desplazamiento suave del fondo que trataba de simular pequeñas edificaciones moviéndose ante nuestros ojos. Limitado, evidentemente, pero bastante bien logrado. El apartado gráfico quedaba bien resuelto, el sonoro ya se quedaba algo más cojo siendo más un juego del 83, año de su salida inicial en ordenadores Sharp, al no implementar una melodía reconocible durante la acción.

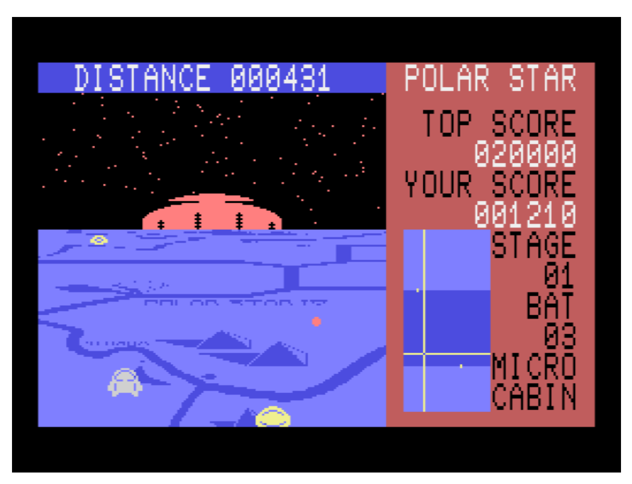
El juego tampoco tenía un final definido, simplemente avanzábamos nivel tras nivel, siendo cada vez más difíciles y largos. Cada uno de estos niveles se dividía en dos partes, una primera que sería la aproximación a la fortaleza enemiga, repeliendo a todos los enemigos por el camino, y la segunda parte ya sería el ataque final a la fortaleza, concretamente a una base de color blanco que se irá balanceando de izquierda a derecha. En este último punto perderemos la capacidad de disparar, ya que nuestra nave se centrará en acumular la potencia necesaria para un único disparo que acabará con la fortaleza. Aquí estaremos indefinidamente frente a la fortaleza, hasta que la destruyamos o ella nos destruya a nosotros.



Alice's Adventure in Wonderland



Polar Star edición europea en casete



Polar Star, meritorio efecto de profundidad



Edición japonesa, también en casete

Para facilitarnos la labor, en la zona de marcadores se añadía un radar que nos permitía anticipar la llegada tanto por delante como por detrás de nuevos enemigos, muy en la línea de los arcades **Bosconian** o **Rally-X**, pioneros en recreativas de este tipo de radares. Nos podemos mover por toda la mitad inferior de la pantalla, manteniendo siempre una buena relación de tamaño respecto a la profundidad a la que nos encontremos, y dispondremos también de una buena cadencia de disparo y suficiente movilidad como para esquivar todos los disparos enemigos.

En la **MSX Computing 1984-12** anunciaban la llegada de varios juegos de Toshiba, entre los que se encontraba este **Polar Star**, aunque de forma errónea decían que eran juegos transferidos de cartucho a casete y publicados por 7,95 libras. La **MSX Magazine** japonesa también le dedicaba una pequeña noticia, pero sin crítica alguna por lo que nos quedamos huérfanos de una opinión de la época. También se quedó aparcada una segunda parte, pero una real y no sólo por el nombre, que sería **Polar Star II – Wilvidow** que llegó a anunciarse en 1987 para MSX2.

MSX2 ポーラースターII ウィルヴィドウ（近日発売予定）

MEGA ROM

メインRAM64K /VRAM128K 価格未定 マイコンハウスSPS

ポーラースターの続編がいよいよ登場だ。浮上する惑星巨大基地をかい滅せよ！

美しいグラフィックスと浮上する巨大基地の迫力が人気を呼んだ「ポーラスター」の続編だ。敵軍の圧倒的な戦闘力と最新兵器によって、第4惑星まで徹退した地球防衛軍。すでに第2、第3惑星には敵要塞が建設され、それを守る敵兵器も強化されている。これら惑星を取り戻すには敵基地を破壊し、さらに衛星軌道上の敵艦隊を撃退しなくてはならない。地球軍は待てる科学力を総結集し、最新兵器ウィルヴィドウを完成させたのであった…。3次元スクロールの高速シューティングゲーム。宇宙の戦闘から地上部隊との戦い、敵要塞の出現と目まぐるしくゲームは展開する。射って、射って、射ちまくれ！

※画面は開発中のものです。

敵艦隊を相手にたった1機で立ち向かうウィルヴィドウ。惑星なみの敵母艦も出現するゾ！

Reseña del Polar Star II—Wilvidow, juego que nunca vio la luz

MSX

新発売！

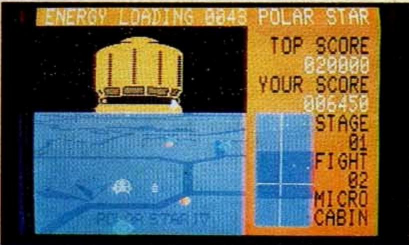
テープ版〔32K RAM〕定価3,800円

POLAR STAR

強大な敵を前にして北の惑星ポーラースターで新たなる戦いが始まろうとしている。

敵の巨大飛行要塞から発進する戦闘機の攻撃をかわし、要塞の弱点、白い目玉のようなエネルギーローディングベイに最終兵器プラズマミサイルを打ち込まなければならない。しかし、プラズマミサイルのエネルギー充填完了まで一切の攻撃はできない。完了まではただひたすら逃げるのみだ。





新たなストーリーで君の頭脳の極限に挑戦！

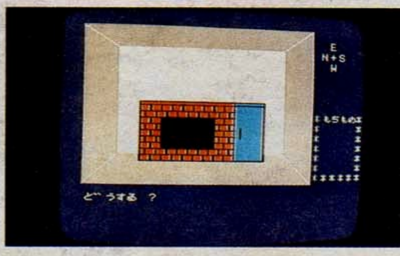
MYSTERY HOUSE II

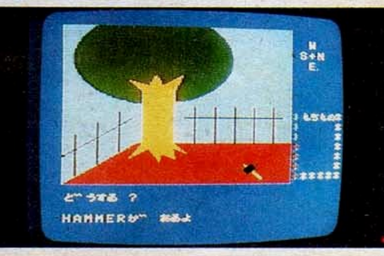
ミステリーハウスII

遂に「ミステリーハウスII」が登場！１階・２階の部屋・地下室・屋根裏など複雑怪奇な家の中に、いろいろな道具が隠されており、それをうまく使って隠されている財宝を見つけ出す高度な知的冒険ゲーム。さあ、〝ドウスル？〟

〈特徴〉
- ●ミステリーハウスを200％パワーアップ
- ●グラフィックスの充実によりリアルな画面表示及び高速ペイント処理
- ●画面の右側に、常に持ち物を表示

MSX テープ版〔32K RAM〕定価3,800円





マイクロキャビン

株式会社　マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市鵜の森1-2-15メゾンヴァンベール2F TEL.0593(51)6482

●資料ご希望の方は資料請求券同封の上お申し込み下さい。（送料切手100）マイクロキャビン特製のステッカーをプレゼントします。又、現金書留でご注文の場合は商品名、機種名を明記の上、お送り下さい。（送料サービス）

●品質には万全を期していますが万一品質不良による製品がありましたら同様の新しい製品とお取り替えいたします。又、これまで使用してきて支障が起きた時には当社までご連絡下さい。

●許可なくプログラムソフトの複製及びレンタルの使用は堅く禁じています。

各社パソコン ソフト発売中！





HUDSON SOFT
Bolas, bombas y locomotoras



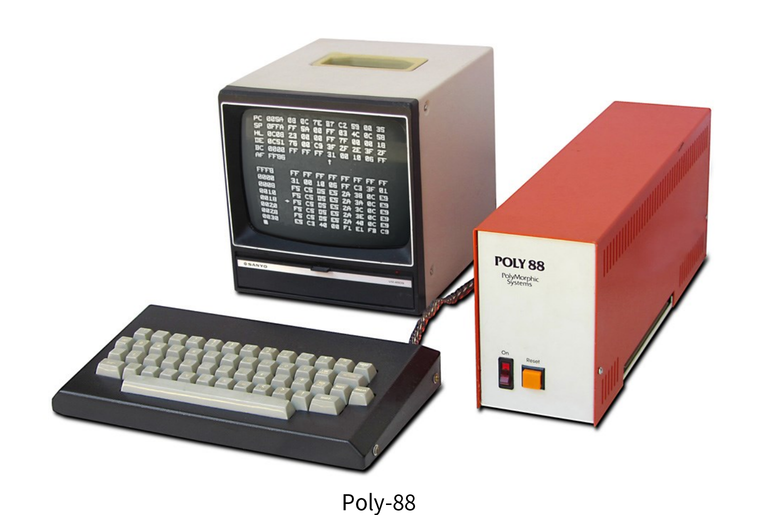
Yuji Kudo (工藤裕司) tuvo siempre una gran afición por las locomotoras y su favorita era la japonesa C-62, una de tipo 4-6-4 por la disposición de los ejes, a la que también se le llamaba en Norteamérica de tipo Hudson, y ya en la escuela tomaba fotografías de locomotoras de vapor que después vendía. El 18 de mayo de 1973 fundó en Sapporo Hudson Co. Ltd. y ya en septiembre abrió su primera tienda dedicada a la fotografía artística y a los equipos para radioaficionados bajo el nombre CQ Hudson. Inicialmente su idea era haber abierto una cafetería, pero la apertura por parte de otra persona de una en el mismo edificio produjo el cambio de idea.



Locomotora C62

En su etapa de estudiante, Yuji había tenido malas experiencias con un compañero que le engañó en su negocio de fotografías y se llevó todo el dinero, así que decidió contar con su hermano, Hiroshi Kudo (工藤浩を), quien estudiaba por entonces Derecho. Hiroshi aceptó entrar en el negocio para ayudar en su gestión. Como dato curioso, el teléfono corporativo de la compañía terminaba en 4622, de nuevo referencia a su amada locomotora y su eje 4-6-4.

El cambio radical de la compañía llegó a finales de la década de los 70, Yuji Kudo leyó en una revista que en Estados Unidos estaban en auge los ordenadores personales. Sintiendo la necesidad de ampliar su negocio, Yuji viajó a Estados Unidos para descubrir las posibilidades de los nuevos ordenadores por sí mismo, y regresó a Japón con un costoso POLY-88 de **Polymorphic Systems**.



Poly-88

A finales de los 70 era bastante habitual que las tiendas de radioaficionados empezaran a vender ordenadores personales ya que estaban habituados a los componentes electrónicos, pero la tienda Hudson fue un poco más allá y ya comenzaba a diseñar software para computadoras, aunque sus juegos se vendían más bien como extras de los ordenadores. Se compraba el ordenador en la tienda, el empleado tecleaba el programa, volvía a embalar el ordenador y se lo entregaba al usuario en el mismo día.

Otra práctica habitual en la época era que estas tiendas se convirtieran en punto de reunión de estudiantes que se veían atraídos por los ordenadores y la informática, siendo a menudo hervidero de jóvenes talentos que algunas compañías aprovechaban para contratar. Es el caso de Shinichi Nakamoto (中本伸一) quien a la postre acabaría siendo el creador original del **Bomberman**, juego del que tendremos oportunidad de hablar más en profundidad.

Shinichi Nakamoto

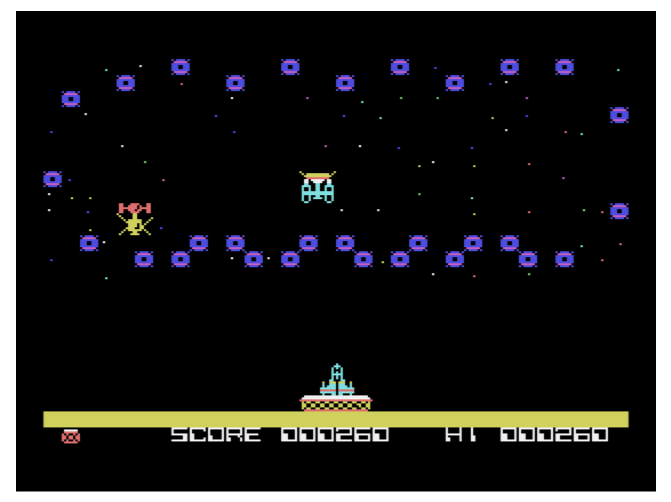
Esta forma de ofrecer software que tenía **Hudson** terminó en 1979 gracias a **Sharp**, empresa que les recomienda dedicarse de forma más profesional y es entonces cuando **Hudson** comienza a trabajar para la serie MZ de **Sharp** y crea el Hu-Basic para el X1 de la misma compañía. En 1981, habiendo crecido mucho su fama, llega a un acuerdo de exclusividad con la compañía **Japan Softbank** de Masayoshi Son (孫正義) para la distribución de sus juegos, lo que a la postre le llevaría hasta el MSX.

Antes de eso, en 1983, Hiroshi Kudo vio a unos niños jugando al **Donkey Kong** de NES en la tienda Marui Imai de Sapporo. Viendo el entusiasmo de los niños, Hiroshi pensó que aquella consola sería el futuro de los videojuegos y que superaría a los ordenadores personales. Cuando habló con su hermano Yuji, éste apoyo su decisión y a la postre se convirtieron en la primera *third party* de **Nintendo**. Por suerte, esto no les hizo abandonar otras plataformas y a finales de 1983 comienzan a publicar juegos también para MSX.



Submarine Shooter y Gunaman vendiéndose en conjunto, una práctica muy habitual en los inicios de Hudson en MSX

Entre el último mes de 1983 y los primeros meses de 1984, **Hudson** publicaría **Gunman** (ガンマン), **Busy Rainy Day** (雨の日は大忙し), **Help!**, **Killer Station** (キラーステーション), **Fireball** (ファイアーボール), **Akarui Nouen** (明るい農園), **Sea Bomber** (シーボンバー), **Biotek** (バイオテック) y **Submarine Shooter** (サブマリンシューター). Todos ellos lanzados en parejas, en casete con un juego en cada cara de la cinta. Juegos adecuados a su año, aunque ninguno especialmente destacable.



Killer Station, un buen ejemplo de lo que es el "movimiento Hudson"

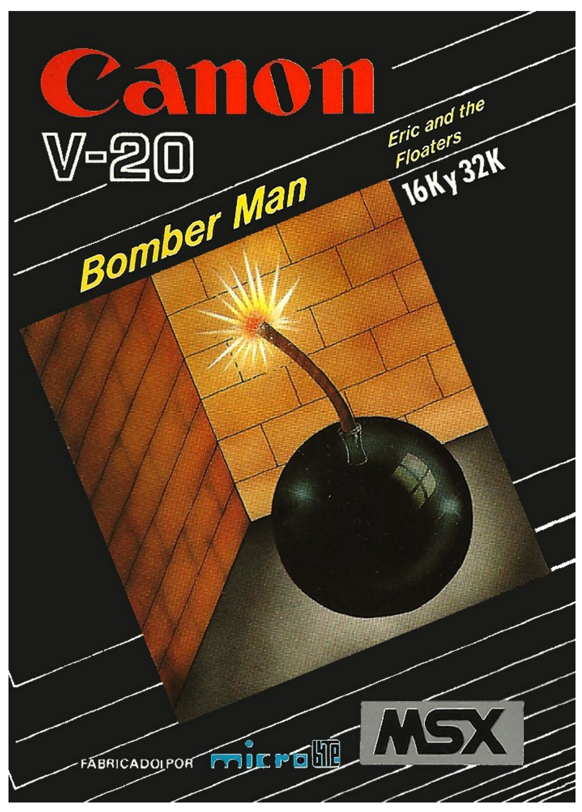
Pero es ya entrado 1984 cuando comienza a destacar, y lo de **Hudson** este año se puede calificar como una avalancha de títulos sin temor a exagerar. Es cierto que muchos de esos títulos ya habían sido previamente publicados en otros ordenadores, por lo que el trabajo se simplificaba notablemente, a la vez que ha llevado a confusión al mantener en varias ocasiones el copyright de la versión original, teniendo así que buscar concienzudamente para determinar el año de lanzamiento de muchos de estos títulos.

En lo que respecta al estilo de estos juegos, desde un principio podemos establecer un patrón muy definido en la forma de programar de **Hudson**, y es el nulo uso de *sprites* en MSX. En efecto, sus juegos se caracterizaban por ser coloristas y quizá por querer ese uso del color se decantan por el uso de *tiles*, y también esa es una razón para que el movimiento acabase siendo bastante brusco.

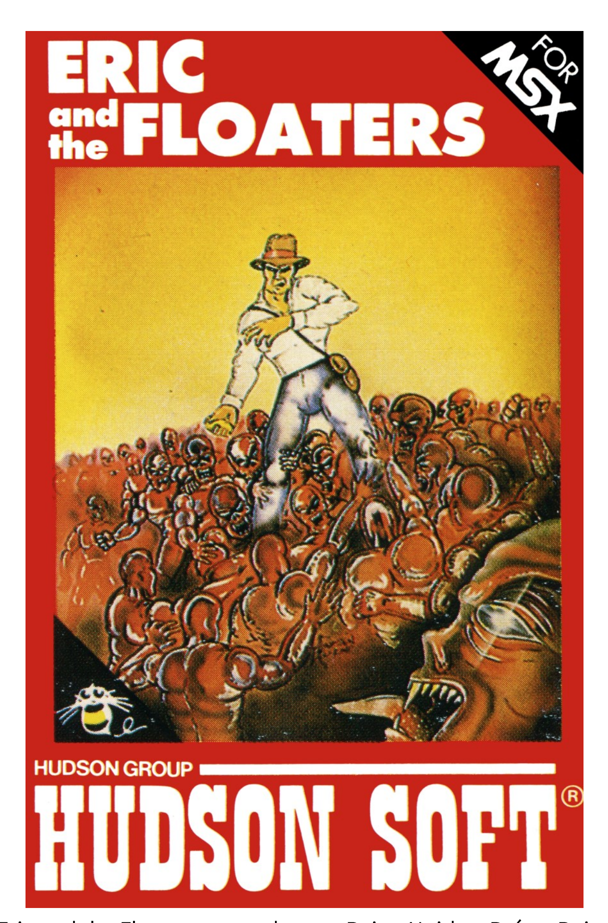
Pero si hay dos juegos que lanza **Hudson** en este 1984 y son representativos serían **Bomber Man** (ボンバーマン) y **Cannon Ball** (キャノンボール). También es cierto que su importancia se mide más por los juegos que continuaron su legado que en su importancia como juegos individuales. **Bomber Man** sería el primer título de la saga del mismo nombre, que tendría varias continuaciones, algunas de las cuales veremos en MSX, y un gran éxito cuando reaparece en arcades con el nombre en Europa de **Dynablaster**. **Cannon Ball**, por su parte, se podría considerar el precursor del **Pang!** ya que es un hecho que **Mitchell Corporation** acabó pagando derechos a **Hudson** por el juego, intermediario mediante.

En estos dos juegos podemos tener la duda de qué versión fue la primera en existir y, por lo tanto, qué ordenador podría apuntarse el tanto de ser el precursor de dos juegos tan famosos. Inicialmente podríamos pensar que es el MSX, por tratarse de un ordenador japonés, pero ya hemos dicho que estos juegos tendrían su salida en 1984 ya que no es hasta mediados de ese año que no se encuentra ni rastro de publicidad de **Hudson** con estos juegos. Además, bases de datos japonesas consultadas también sitúan a ambos en 1984 ¿Podría ser entonces el Spectrum el ganador moral en esta ocasión? Hay que tener en cuenta que **Hudson UK** ya estaba funcionando, y en el caso concreto del **Bomber Man** se publicó en Gran Bretaña bajo el nombre de **Eric and the Floaters** en 1984, pero algunas bases de datos apuntan a una aparición anterior bajo el título original de **Bomber Man** en 1983. Efectivamente, puede encontrarse una versión de Spectrum con este nombre, pero a la hora de buscar algo que respalde esta versión resulta imposible encontrar ni una sola reseña en la prensa de la época y tampoco se ha encontrado ninguna evidencia gráfica de la existencia de esa edición física. Sabiendo que la prensa británica del videojuego estaba ya muy desarrollada en ese año, resulta extraño que no se encuentre nada respecto a **Bomber Man**, y sí a **Eric and the Floaters** en 1984.

El caso de **Cannon Ball** es más claro, fue lanzado bajo el título **Bubble Buster** en 1984 para Spectrum, aquí parece que no hay duda alguna. Aun así, la diferencia entre MSX y Spectrum podría ser de meses entre uno y otro. Antes hemos dicho que los juegos de **Hudson** en MSX se caracterizaban por el uso de *tiles* en lugar de *sprites*, algo típico en las conversiones de juegos realizados desde Spectrum a MSX. En este caso, una vez revisado el código de **Cannon Ball** y **Bomber Man** para MSX, se podría calificar como un código fuente bien estructurado y acorde con la norma MSX. No así en Spectrum, que parece que usa direcciones de memoria no tan habituales para el ordenador de **Sinclair**. Descartamos así la posibilidad de que la versión MSX sea una conversión de la de Spectrum.



Bomber Man, o Eric and the Floaters, en su edición Española



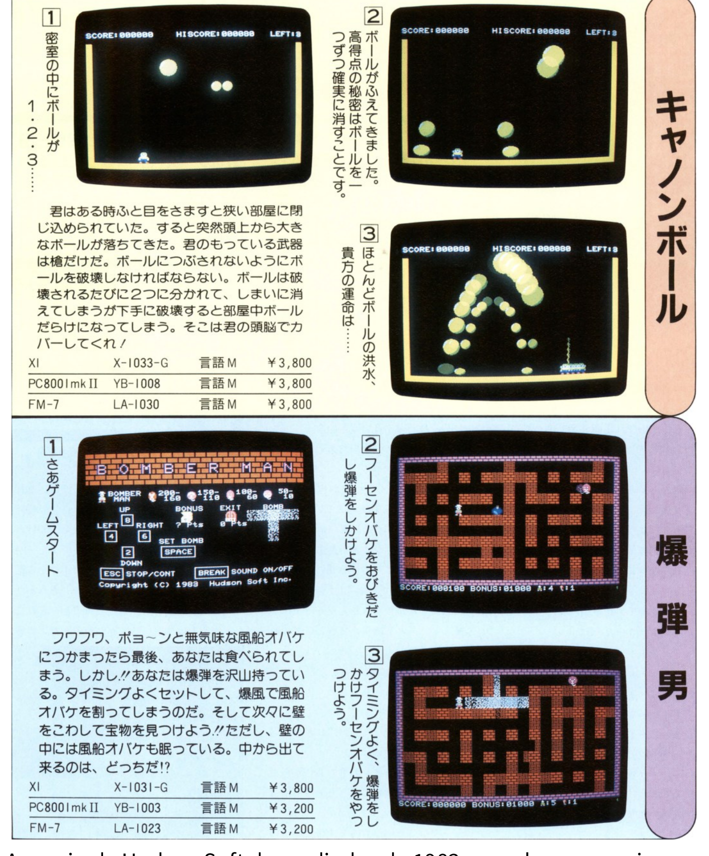
Eric and the Floaters, portada para Reino Unido y Países Bajos



Carátula del Bakudan Otoko para MZ-2200



Toshiyuki Sasagawa en 2022



Anuncio de Hudson Soft de mediados de 1983, con algunas versiones disponibles del Cannon Ball y el Bomberman

Entonces, ¿fue el MSX o el Spectrum el que tuvo por primera vez estos dos juegos? Pues la respuesta es que no es ni uno ni otro, hay que recordar que **Hudson** ya publicaba anteriormente para otros ordenadores japoneses, así que el "ganador" de la contienda habría que buscarlo entre algún ordenador de **NEC**, **Sharp** o **Fujitsu**. A saber, PC-6001, X1, FM-7... aunque parece que la versión ganadora es la de Sharp MZ-700, y todos estos ordenadores sí que han tenido estos juegos ya en 1983, antes que en MSX o en Spectrum. Además, originalmente el juego se llamaba **Bakudan Otoko** (爆弾男), que realmente también se traduciría como Bomberman, pero el título para MSX se pronunciaría **Bonbaman** (ボンバーマン).

La autoría de la conversión a MSX de **Bomberman** es de Yûji Tanaka (田中裕二) y Toshiyiku Sasagawa (笹川敏幸), la ya mencionada brusquedad de los juegos de Hudson hace que en muchas ocasiones cueste precisar el momento en el que colocar las bombas para eliminar a los enemigos. Además, en este primer título las bombas no nos bloquean ni a nosotros ni a nuestros enemigos, por lo que es más difícil acertar con el bombazo que les liquide. A Europa el juego llega primero a Gran Bretaña bajo el nombre de **Eric and the Floaters**, al igual que en Spectrum.

Una conocida leyenda urbana dice que a España llegó con el título traducido de **Don Pepe y los Globos**. Esto es falso, como era previsible, y es el resultado de una mezcolanza de hechos alguno de ellos bastante inconexos. Sí que existe un juego de nombre **Don Pepe y los Globos** para Spectrum, pero es una versión pirata del juego **Balloon Hopper**. Sí que existió en Spectrum una versión del **Bomber Man** de título similar, concretamente **Pepe y los Globos**, pero ésta era otra versión pirata publicada por parte de **Load'N'Run**, revista de sobra conocida por estas prácticas. En MSX nunca tuvo nombre parecido, ¿cuál fue el título que recibió en España? Pues en un estuche fabricado por **Microbyte** y publicado por **Canon**, el juego conservó su título original **Bomber Man**, y añadió como subtítulo el británico **Eric and the Floaters**.

En lo que a las revistas se refiere, la española **Micromanía** le daba un 2 sobre 5 en originalidad. Puede sorprender esa nota, pero ellos la justificaban porque lo comparaban con el **Pac-Man**. El resto de las notas tampoco eran espectaculares y se quedaba en un 3 de valoración. Mucho más generosa era la argentina **Load MSX** con un 8 en creatividad, un 9 en atracción y lo definía como un juego de "mucha acción y muy divertido", aunque sí solía ser extremadamente generosa en sus puntuaciones. En Reino Unido, la **MSX User** le otorgaba un 7 para este "adictivo y disfrutable juego". **Computer and Videogames** ejercía casi de oráculo, ya que decía que si lograba mejorar los gráficos, la velocidad y hacerlo un poco más complejo sería un claro ganador. **MSX Computing** destacaba su adicción y lo calificaba como lo mejor del catálogo de **Kuma**, empresa que lo distribuyó en Reino Unido.

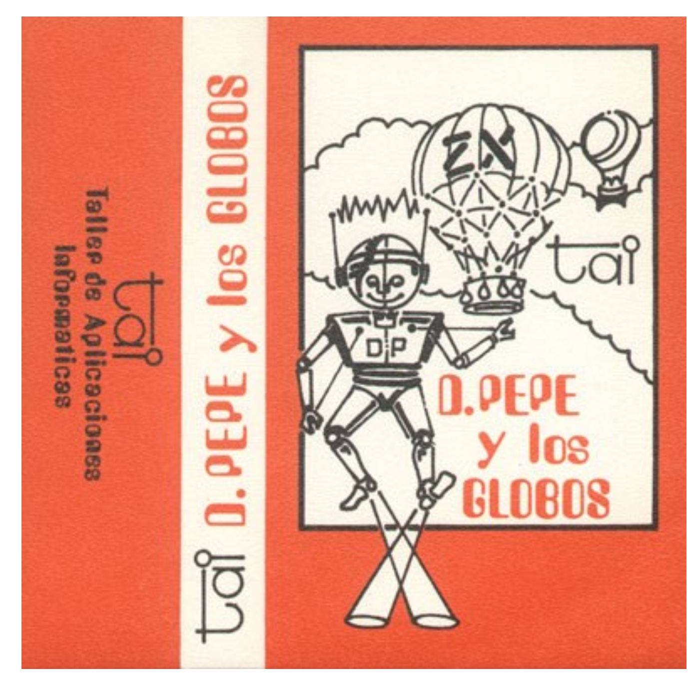
La revista francesa **MicrosMSX** hacía honor a su fama de caótica, a **Eric and the Floaters** le daba un 13 sobre 20 y a **Bomber Man** un 8 sobre 20 pese a ser el mismo juego ¿La diferencia? El precio, el primero era en casete y el segundo era importación en cartucho. La holandesa **MSX Computing** también incidía en la poca originalidad del planteamiento y calificaba los gráficos y sonidos como deficientes. En Japón buenas sensaciones en la **MSX Magazine**, aunque es más bien un reportaje descriptivo que un análisis.

En este mismo 1984, **Hudson** lanzaría una primera continuación de nombre **3-D Bomberman** (三次元ボンバーマン) que, tal y como su nombre indica, trasladaba la acción a un entorno en tres dimiensiones. Al igual que en el juego original, el uso exclusivo de *tiles* hacía que el movimiento fuese más bien a golpes y no tan suave como otros títulos de entorno 3D de esta misma época, como era el **Iligks Episode IV**. Sí que hay que felicitar a **Hudson** por incorporar un mapa que ayuda mucho a la hora de orientarnos y de localizar al enemigo. El juego vendría firmado por Kawaguchi.

En cuanto al **Cannon Ball**, se trataba de un juego todavía más alejado a lo que sería el **Pang!** en el futuro. Aún a costa de ser repetitivos, tenemos que volver a decir lo mismo respecto al uso de *tiles* y al movimiento, proporcionado trayectorias de las burbujas demasiado bruscas. **Hudson** publicó este mismo 1984 otro juego con una jugabilidad bastante similar, el **Color Ball** (カラーボール). El juego tenía también como base el movimiento de pelotas rebotando por la pantalla, pero en este caso no teníamos que esquivarlas, sino hacerlas rebotar más alto con la ayuda de nuestro trampolín.

Curiosamente, este **Color Ball** se publicó en España bajo el sello **Grupo de Trabajo Software** y el título **Super Baby**. Era, efectivamente, una edición pirata en la que, no contentos con copiar el juego cambiando únicamente el menú inicial, usaban como portada el dibujo de un tenista, ilustración que habían copiado de un número de la revista francesa **Tilt**.

Viendo cómo recibieron las revistas en la época, la verdad es que tenemos poco de donde tirar ya que fue analizado en muy pocas. En la británica **MSX Computing** recibía unos cuantos palos por su poca variedad en jugabilidad y en gráficos, también consideraba que el juego no merecía la pena al precio por el que se vendía. La holandesa **MSX Computer Magazine** calificaba el juego de primitivo en abril del 87, y lo más curioso es que decía que en la cinta había una versión rápida y una lenta, una por cada cara, para así tener como dos niveles de dificultad. La francesa **MSX News** de julio del 87 lo calificaba como un juego antiguo que no resistió el paso de los años. En Japón ni siquiera tuvo un artículo en la **MSX Magazine**, así que no fue un juego con una buena recepción.



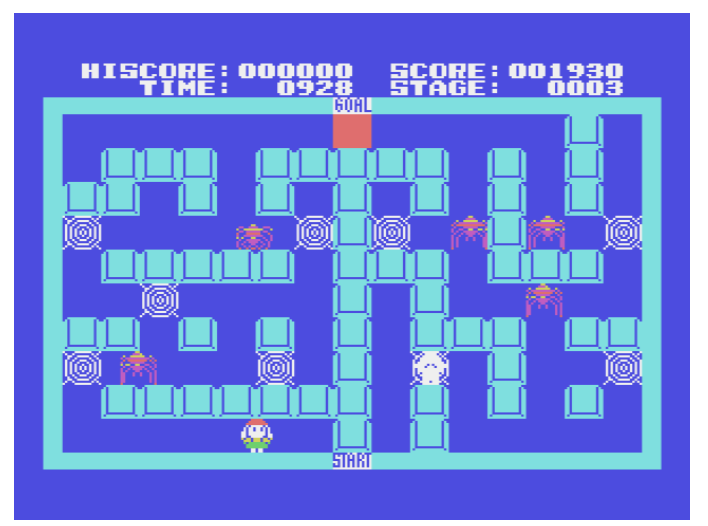
El D. Pepe y los Globos de la Discordia



Grupo de Trabajo Software fusilando el Cannon Ball, y ya de paso una ilustración de la revista francesa Tilt



Binary Land, en edición Española y británica



Ejemplo de situación imposible de solucionar, el chico está atrapado en una telaraña en la parte derecha de la pantalla. No hay espacio para que la chica pueda girar en dirección a la telaraña y eliminarla



Pretty Sheep

Binary Land (バイナリィ・ランド) era un juego de tipo puzle, en el que debíamos manejar a un hombre y una mujer que tenían que encontrarse al mismo tiempo en la parte superior de la pantalla. La gracia consistía en que los manejábamos a la vez, pero mientras que si pulsábamos hacia arriba o hacia abajo ambos se movían en la misma dirección, en el caso de las direcciones derecha e izquierda los dos protagonistas tomaban caminos opuestos. En la pantalla inicial podíamos escoger cuál de los dos sería el "dominante", es decir, quién iría en la misma dirección que pulsábamos y quién iría en la contraria.

A la hora de los distintos niveles, el juego tenía un componente aleatorio y en cada pantalla cada una de las mitades el juego las escogía entre las que tenía disponibles. Además, si perdíamos una vida, cosa que sucedía si atrapaban a nuestros dos personajes, se reiniciaba el nivel y se volvía a generar un nuevo laberinto. Para evitar que consiguiésemos nuestro cometido, pululaban por la pantalla unas arañas y también se colocaban unas telarañas en pantalla, ambos, araña y telaraña, dejaría bloqueado al protagonista que tocase. Para contrarrestarlo ambos disponían de un insecticida que valía para ambos enemigos. El problema que tenía el juego era el ya citado "movimiento **Hudson**", que hacía que pudiésemos llegar a situaciones imposibles en las cuales no podíamos liberar a nuestro compañero. Esto sucedía si quedaba atrapado en el centro de un hueco de tres espacios en horizontal, en esta situación el otro personaje llegaría y al moverse para encarar a la telaraña daría un paso, con lo que quedaba encima de la misma y al disparar no le afectaba, haciendo totalmente imposible que pudiésemos librarle de la telaraña.

El juego había salido originalmente en 1983 para el ordenador FM-7, y en 1985 aparecería una versión para NES en la que nuestros protagonistas se sustituían por dos pingüinos y se mejoraba en el aspecto gráfico, sonoro y hasta en el jugable, con la posibilidad de coger objetos que aumentaban nuestra velocidad. Por supuesto, también se corregía el movimiento y ya no había posibilidad de llegar a un callejón sin salida como sucedía en la versión MSX. La música era la misma en todas las versiones, y estaba inspirada en el inicio de la composición de Erik Satie *Je te Veux*.

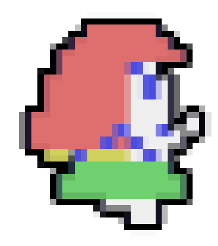
Otro destacado de este 1984 por parte de **Hudson** fue **Pretty Sheep** (ひつじやーい), un frenético arcade que no sufría tanto el problema del "movimiento **Hudson**". Aquí tomábamos el control de una pastora con el objetivo de guardar a sus ovejas en el redil y cerrarlo para que no se escapasen. Por el nivel pulularían también unos lobos que estarían tratando de abrir el cercado al más mínimo despiste. Según avanzábamos niveles aparecían más ovejas y más lobos, que se moverían con celeridad logrando un juego adictivo y transmitía mucho nerviosismo por el continuo movimiento que había en pantalla.

Ninjya Kage (忍者・影) era obra de Kawaguchi, al igual que **3-D Bomberman**, y estaba por encima de la media de lo que ofreció **Hudson** en este 1984. Tenía la curiosidad de tener una voz digitalizada entre fase y fase, sin duda de los primeros juegos de MSX en incorporarla, y tres niveles distintos al que podríamos darle vuelta tras vuelta. En este caso, el juego sí que hacía uso de *sprites* para nuestro personaje, lo que resultaba en un movimiento mucho más suave y acorde para un juego de acción como éste, técnicamente estaba un punto por encima del resto de la compañía.

En las tres fases el objetivo era derrotar tantos rivales como nos requiriese el juego, armados con nuestros *shurikens* y pudiendo aparecer en pantallas distintos *makimonos*, papiros japoneses que se despliegan en horizontal, de varios colores que otorgaban ventajas como mejora de nuestra capacidad de ataque o invulnerabilidad. La segunda fase era particularmente curiosa, con los típicos biombos japoneses y con los ninjas corriendo por pasarelas a distinta profundidad, algo similar, salvando las enormes distancias, a las fases de bonus que veríamos años después en **Shinobi**.



Pretty Sheep, Linda Ovejita en España





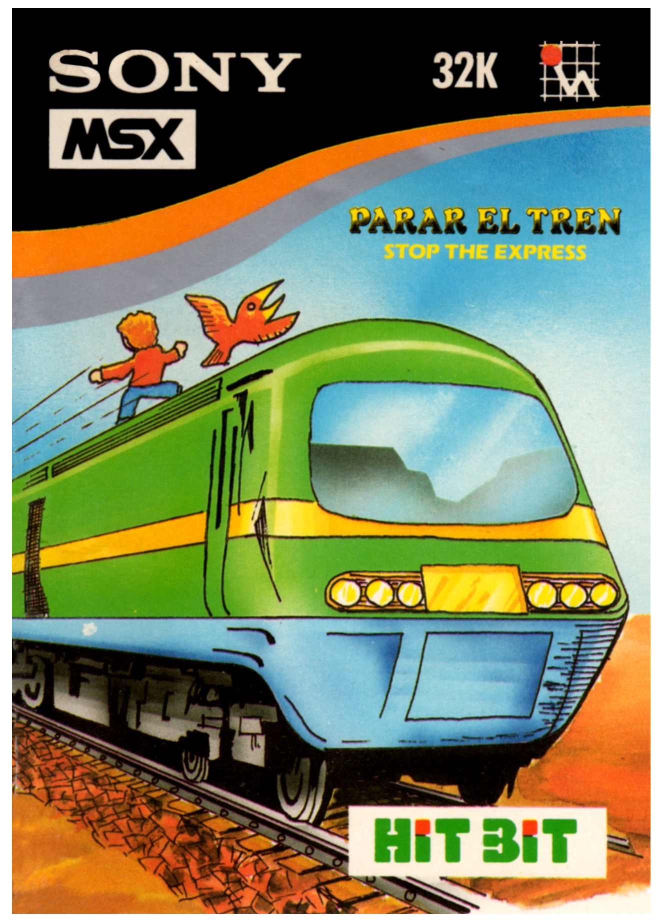
EL DATO



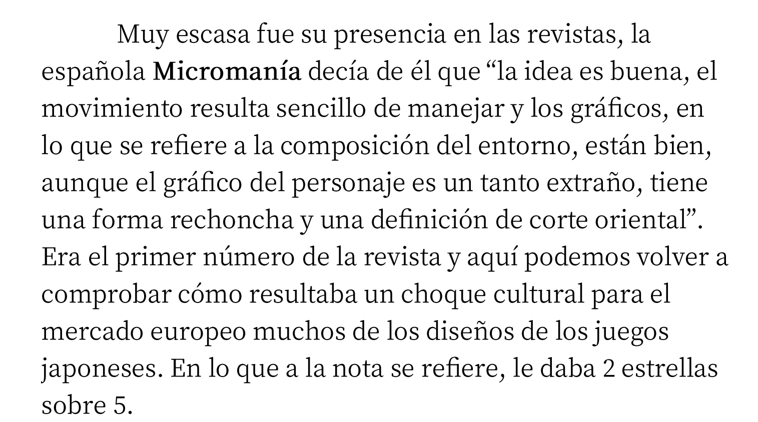
En su salida a Europa, en Reino Unido se llamó únicamente **Ninja** y en la edición de **Kuma** tuvo una portada particularmente fea, merece la pena echarle un vistazo. En España se tradujo el título como **El Samurái Ninja**, se ve que el protagonista estaba pluriempleado, y la portada era mucho más artística porque usaba sin pudor una obra de Utagawa Toyokuni (歌川豐國), pintor japonés que vivió entre 1769 y 1825, en la que representaba al actor Bando Mitsugoro II tomando el papel de un *ronin*.



Stop the Express, edición japonesa



Stop the Express, Parar el Tren en España

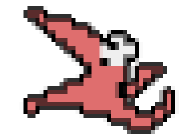


Muy escasa fue su presencia en las revistas, la española **Micromanía** decía de él que “la idea es buena, el movimiento resulta sencillo de manejar y los gráficos, en lo que se refiere a la composición del entorno, están bien, aunque el gráfico del personaje es un tanto extraño, tiene una forma rechoncha y una definición de corte oriental”. Era el primer número de la revista y aquí podemos volver a comprobar cómo resultaba un choque cultural para el mercado europeo muchos de los diseños de los juegos japoneses. En lo que a la nota se refiere, le daba 2 estrellas sobre 5.

A la argentina **Load MSX** parecía haberle gustado mucho más el juego, aunque era una revista de notas altas, y le daba un 8 definiéndolo como “un juego interesante para aquel que por lo menos por un rato se quiera sentir un ninja”. La británica **What MSX** no era muy efusiva y lo calificaba con un 6, diciendo que “los gráficos y sonidos son buenos” pero “unas pocas localizaciones del castillo más hubieran mejorado el juego”.

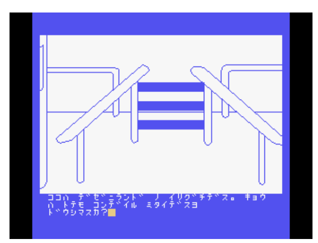
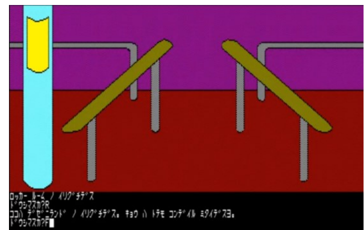
Stop the Express (暴走特急ＳＯＳ) o **Parar el tren** como se conoció en España, había sido lanzado en 1983 para los ordenadores Sharp X1 y en este 1984 se realizaban conversiones para Hitachi S1, Spectrum, Commodore 64 y MSX. De nuevo, en lo que se refiere al apartado técnico debemos reiterar la ausencia de *sprites,* pero el movimiento brusco queda paliado porque la mayor parte del tiempo nuestro personaje quedará en la parte central de la pantalla. Más destacado es el apartado sonoro, aunque no tiene música sí que está muy bien ambientado con el sonido del tren, el helicóptero que nos deja en el punto de partida y más detalles bastante notables.

De dificultad bastante elevada, sobre todo a partir de la segunda vuelta, en la primera fase empezábamos en la parte superior del tren y debíamos llegar hasta la parte delantera para colarnos en su interior, lo único con lo que contamos para defendernos será con unos pájaros que podemos capturar y soltar hacia atrás para que eliminen a nuestros enemigos. En la segunda fase tendremos que ir superando diversos vagones hasta alcanzar la llave que nos permite entrar en la cabina y así parar el tren como dice el título, en esta fase nuestra única defensa será saltar encima de los enemigos. Una vez alcanzamos la cabina recibiremos un mensaje escrito en *engrish*, como se conoce al inglés con erratas escrito por los japoneses, que dirá “*Congraturation! You sucsess!”* (sic).

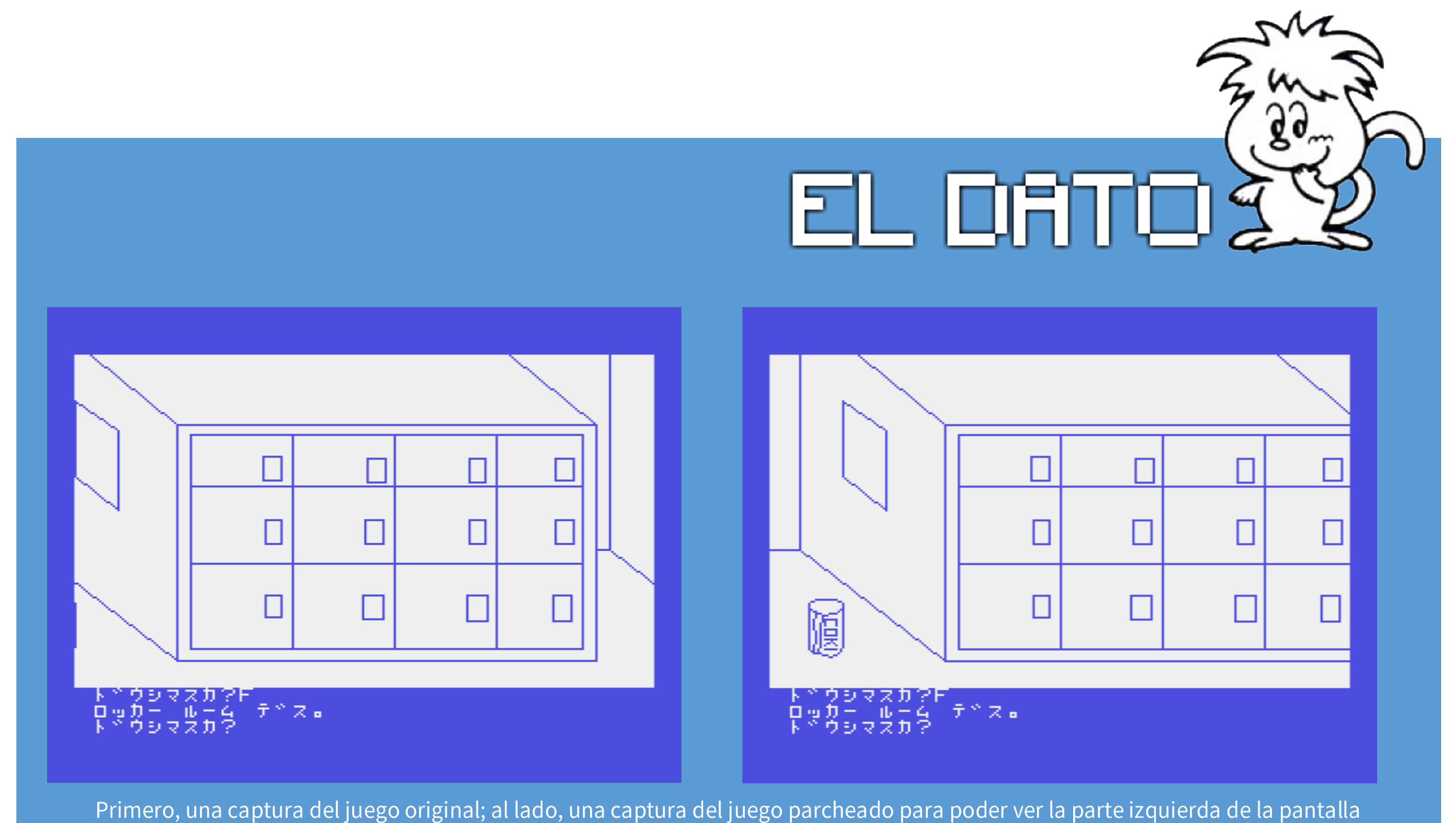




No terminaba aquí la oferta de **Hudson** para MSX, también lanzaron un conversacional como era **Dezeni Land** (デゼニランド), conversión del juego original para Sharp X1, programado por Takashi Takebe (竹部隆司), aunque con gráficos menos coloristas en esta versión MSX al mostrar un dibujo más de estilo lineal. El juego vino inspirado por la apertura de Disneylandia en Tokio en 1983, muchos de los empleados de **Hudson** aprovecharon para visitarlo e hicieron su propia adaptación del parque en **Dezeni Land**. El objetivo de nuestro protagonista era visitar seis atracciones y encontrar el tesoro oculto en cada una de ellas, se jugaba de la forma clásica en estos juegos con la sintaxis verbo+nombre y aunque las descripciones eran en japonés, la entrada de comandos era en inglés. El juego tendría una continuación, **Dezeni World**, que ya no aparecería en MSX.

Dezeni Land, versión MSX y PC-88. La del ordenador de NEC a color, mucho más similar a la original de Sharp X1



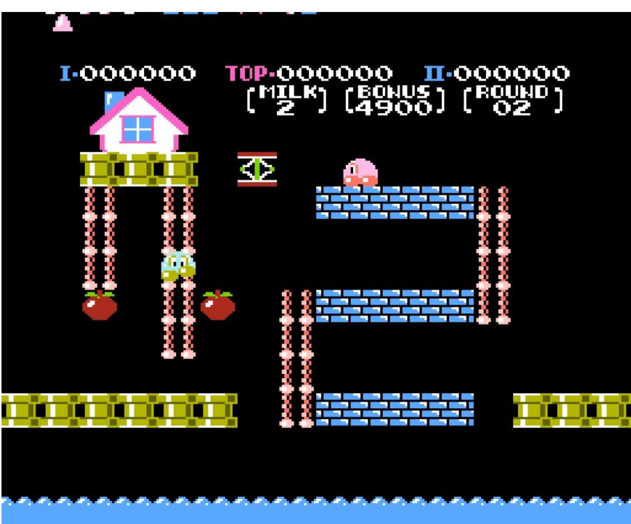
Primero, una captura del juego original; al lado, una captura del juego parcheado para poder ver la parte izquierda de la pantalla

A la hora de trasladar **Dezeni Land** a MSX desde Sharp X1, los autores se encontraron con el problema de que la resolución del MSX era diferente. Los gráficos no entraban y se tenía que optar por reducirlos o, tal y como se realizó al final, recortar una parte de la pantalla.

Efectivamente, el juego internamente pinta la pantalla en su totalidad, pero a la hora de mostrarla queda siempre una buena parte de la zona izquierda oculta.

En la captura que hemos puesto como ejemplo, vemos cómo hay un cubo de basura que inicialmente no podemos ver, y en él está oculta una llave que necesitaremos para avanzar en la aventura, había que mover el cubo pero no lo veíamos y los textos no son descriptivos, por lo que no nos advierten de su existencia ¿Cuál fue la solución de los autores de la conversión? Pues hicieron que la llave se encontrase en una de las taquillas de la imagen (MOVE LOCKER), pero realmente la llave estaba también en el interior del cubo (MOVE CAN), por lo que tendremos dos soluciones disponibles por el precio de una.





Nuts & Milk, notables diferencias entre la version MSX (arriba) y la posterior de Famicom (abajo)



Fire Rescue, edición japonesa y británica

Nuts & Milk (ナッツ&ミルク) tiene su importancia en lo que respecta a su versión para NES, porque fue el primer juego creado por una compañía de terceros para la consola, aunque lanzado casi a la par que **Lode Runner**. El juego fue diseñado para tratar de atraer también a las niñas al videojuego, por eso sufrió un rediseño para NES respecto a la versión que conocimos para MSX. Mientras que la de consola tenía vista lateral, la versión para ordenadores era con vista cenital.

Nuts & Milk es un juego de tipo puzle que requiere bastante habilidad y memorización para superar sus 12 fases, teníamos que conseguir una serie de frutas diseminadas por la pantalla y, por último, un corazón para superar el nivel. Podíamos crear nuevos caminos deshaciendo unos bloques de color gris, que se regenerarían al poco tiempo por lo que habría que tener cuidado para que los enemigos no siguiesen nuestros pasos. Todo esto le daba al juego un importante componente estratégico, siendo complicado conseguir superar los distintos niveles del juego.

Fire Rescue (ファイヤーレスキュー) en el que controlábamos a un bombero tratando de rescatar a unos simpáticos ratones de un incendio. Es otro de esos casos en los que el movimiento al estilo **Hudson** resta puntos al resultado final, es un juego que pide precisión a la hora de saltar por las distintas zonas del edificio, pero el jugador no recibe esa misma precisión en el control a cambio.

Los fuegos que pululan en pantalla no son fáciles de esquivar, pero el juego da un margen suficiente a la hora de impactar con ellos, perdiendo una vida únicamente cuando ocupamos exactamente el mismo espacio. Para defendernos, en el extremo de cada altura de la estructura nos encontraremos con extintores, con los que podremos inutilizarlos durante un breve espacio de tiempo. No sólo eso, sino que al hacerlo también se reconstruirán las zonas de suelo que hubiesen sido calcinadas por el fuego. Todo esto, como ya hemos detallado, batallando con la imprecisión de nuestros saltos, que además es la forma más rápida de desplazarse. Velocidad y ausencia de control no suelen ser buenos compañeros.

Pese a todo, gráficamente destila simpatía y resulta un desafío suficientemente atractivo el superar las 10 plantas del edificio en llamas. Lástima que un bug en el juego provoca que la partida termine de forma abrupta devolviéndonos al menú principal una vez superado el décimo nivel, en lugar de continuar volviendo al primer nivel.

Otros juegos de este año serían: **Driller Tanks** (イタサンドリアス), juego de acción con similitudes con **Dig Dug**. **Dog Fighter** (ゼロファイター), parecido al **Time Pilot** aunque en pantalla fija. **Gang Man** (ギャングマン), juego de acción con grandes gráficos para representar a los coches y a los *gangsters*. **Kaeru Shooter** (カエルシューター), con nuestra aeronave que parecía imitar a la escena de *Star Wars* en el pasillo de la estrella de la muerte. **Machinegun Joe vs. The Mafia** (銀行強盗), otro título más con *gangsters* y disparos.

Todavía podríamos citar bastante títulos más, aunque los más destacados seguramente sean los ya citados en un año extraordinariamente prolífico para **Hudson** en MSX.



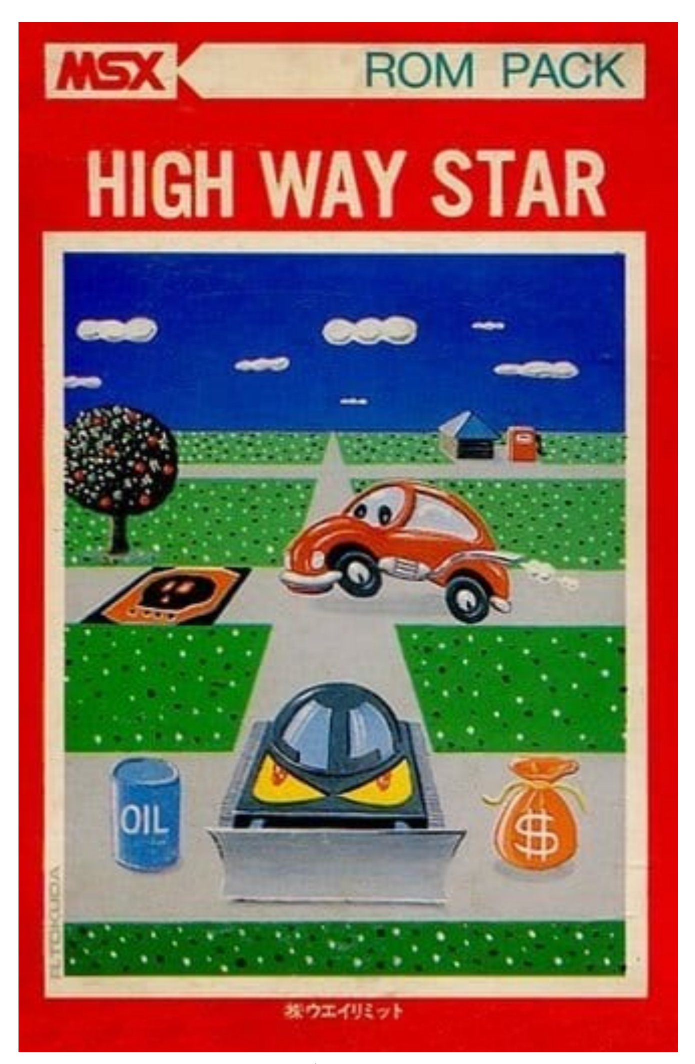
Fire Rescue fue Rescate del Fuego en España

MSX COLLECTION

MSXの楽しみ方は、26種類あります。


ZAP CORPORATION
Evolucionando desde Ample

En febrero de 1984, Yuichiro Itakura (板倉雄一郎) fundaba **Way Limit Corporation** (株式会社ウェイリミット) tras haber trabajado en **Ample Software**. Yuichiro demostraba una gran ambición, ya que daba el paso adelante con tan solo 19 años y lo hacía acompañado de gente como Kan Naito, de quien ya hemos hablado en **Ample Software**, Takashi Tokita (時田貴司), quien terminaría siendo productor de **Square Enix**, y Manabu Yamana (山名学), quien sería director de **Heartbeat**, autores de **Dragon Quest VI** (ドラゴンクエストVI 幻の大地), y posteriormente fundador de **Genius Sonority**, que continuarían con las sagas **Dragon Quest** y **Pokemon**.



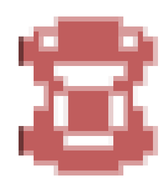
High Way Star. Cómo no, obra de Tokuda

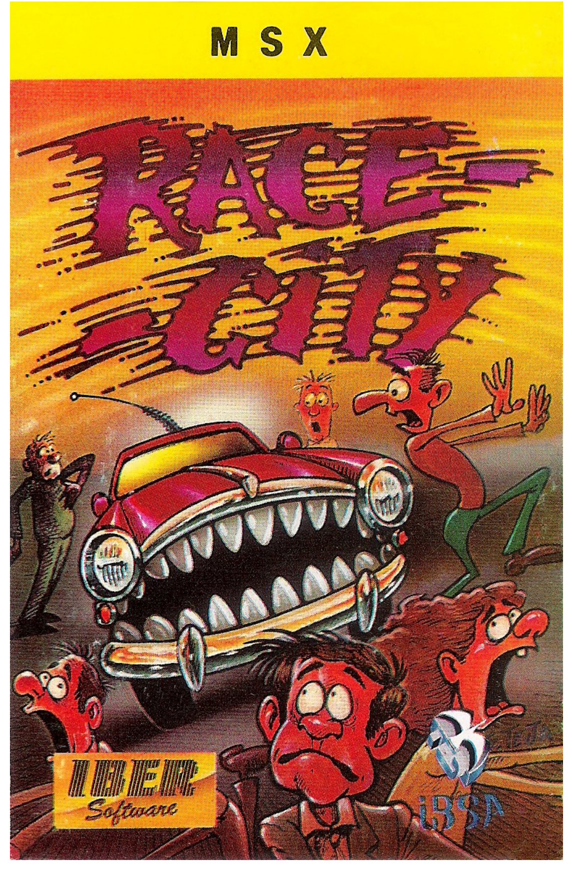
High Way Star (ハイウェイスター) fue uno de los dos juegos que sacaron bajo el nombre **Way Limit**. Programado por Yuichiro Itakura y R. Tokuda, era un juego muy inspirado en la recreativa **Rally-X** porque mantenía el objetivo de tener que recoger banderines por el recorrido, con la diferencia de que aquí iban saliendo según los íbamos recogiendo uno por uno y no estaban todos disponibles desde el inicio. También tenía un mapa como en la recreativa, pero aquí no nos marcaba los coches rivales y eso era un error, ya que lo más frustrante del juego era morir porque te encontrabas de bruces contra otro coche. Por último, también tenías carga de *fuel*, pero aquí teníamos gasolineras para repostar.

En el caso de R. Tokuda, hemos de precisar que es el autor de todas las portadas de la compañía, al menos en estos inicios. Por los créditos que hemos podido encontrar, parece que también participaba en los juegos, quizá en programación, quizá haciendo gráficos o quizá en ambas facetas.

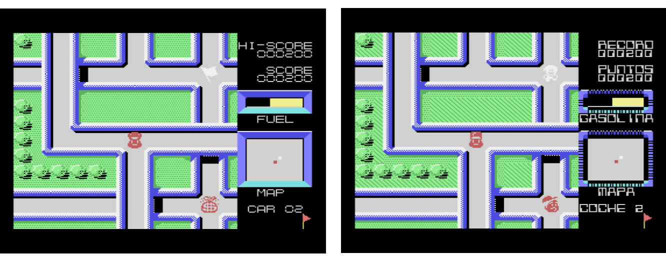
Las mayores diferencias jugables sería el no disponer de ningún arma defensiva, por lo que únicamente nos queda huir, y cómo está hecho el recorrido con pistas a diferentes alturas, lo que enrevesaba un poco el juego.

El juego fue objeto de pirateo en España, **Iber Software**, mediante su grupo de programación **Genesis Soft**, lanzó en 1988 el **Race City**, que no era más que este **High Way Star** traducido al español y con algún cambio gráfico. También pasó por algo parecido en Sudamérica, donde era extremadamente habitual esta práctica, apareciendo en Brasil con el título **Corrida Maluca** y en Argentina llegó a venderse como el **Rally-X**, por si el nombre del arcade conseguía más ventas.

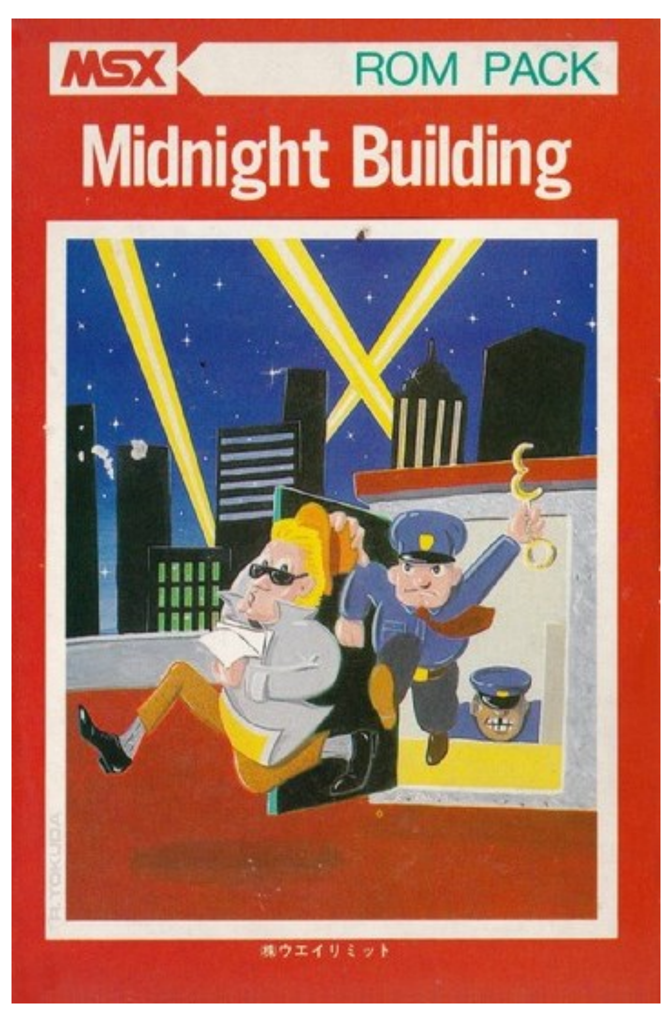




Race-City, Iber haciendo lo que major sabia hacer: piratear



Cambiamos unos pocos gráficos, y ya temenos juego nuevo



Midnight Building, un juego sorprendente



Sólo podíamos ver en un reducido radio a nuestro alrededor

Midnight Building (ミッドナイトビルディング), programado por Manabu Yamana y diseñado por R. Tokuda, era técnicamente sorprendente para la época. Debíamos recorrer ocho pisos, cogiendo las llaves de cada uno de ellos, y la dificultad estribaba en que no podíamos ver el laberinto completo mientras lo recorríamos. El juego simulaba que llevábamos una fuente de luz, así que únicamente podíamos ver los caminos que se encontraban en un pequeño espacio a nuestro alrededor. Por suerte, toman la decisión de que los guardias enemigos se vean en todo momento en pantalla, evitando así lo que hubiera sido un error que hubiera lastrado su jugabilidad por ser demasiado difícil.

No sólo resulta notable la jugabilidad, sino que también el aspecto sonoro con una agradable melodía que nos acompaña durante todo el juego, algo nada habitual a principios de 1984, fecha en la que sale este juego aunque fuese programado en 1983. El aspecto gráfico es más limitado, pero es debido a que una vez más estamos ante un juego con cierta inspiración en **Lode Runner**, algo que a este **Midnight Building** le sienta muy bien para así poder representar el laberinto completo en una única pantalla. Evidentemente, en este caso hablamos de similitudes en cuanto al esquematismo de los gráficos y la misión principal de escapar de los enemigos, no hablamos de otras mecánicas como cavar agujeros.

En lo que a la recepción en prensa se refiera, en la española **Input MSX** decía que el juego había sido realizado “con elegancia y buen gusto” y destacaba “su alto poder adictivo”. En Reino Unido, la **MSX Computing** lo definía como “disfrutable, pero demasiado caro”, apreciación bastante habitual en los juegos que salían en formato cartucho. También hacía notar algo obvio, que los gráficos no destacaban. La **What MSX?** le daba un 7, pero coincidía en el excesivo precio del juego, 18.80 libras, parece que los británicos miraban bastante el bolsillo a la hora de valorar el juego, seguramente por el arraigo que ya tenían allí las series baratas o *budget*. No tenemos referencia de ninguna crítica en Japón, únicamente una noticia en la **MSX Magazine**, pero sin valoración alguna.

Tras estos dos juegos, la compañía pasa a llamarse **Zap Corporation** (株式会社ザップ) y bajo el nuevo nombre lanza otros tres juegos para MSX en este 1984. **Manes** (メイニーズ) tenía como punto más destacado la variedad de situaciones. Pese a que sus cuatro niveles eran laberintos, variaba la perspectiva de lateral a cenital, los obstáculos y la forma de superarlos. Piedras rodantes a lo Indiana Jones, saltos sobre balsas, resbalando sobre hielo y un volcán en erupción, cada fase tenía su propia personalidad.

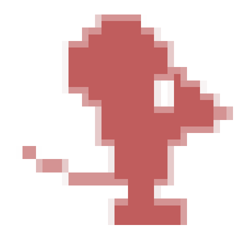
Funky Mouse (ファンキー・マウス) seguía en la línea de los juegos de la compañía, que parecía tener especial gusto por los laberintos. De hecho, este **Funky Mouse** parecía ser una versión remozada de **High Way Star** ya que heredaba el radar, aunque menos útil todavía, las pistas a distintos niveles se sustituían por escaleras y algunas estaban taponadas, por lo que había que buscar el recorrido que te llevase hasta el punto deseado. Por último, sustituíamos los banderines por trozos de queso, aunque en este caso sí que aparecían todos los trozos al mismo tiempo.

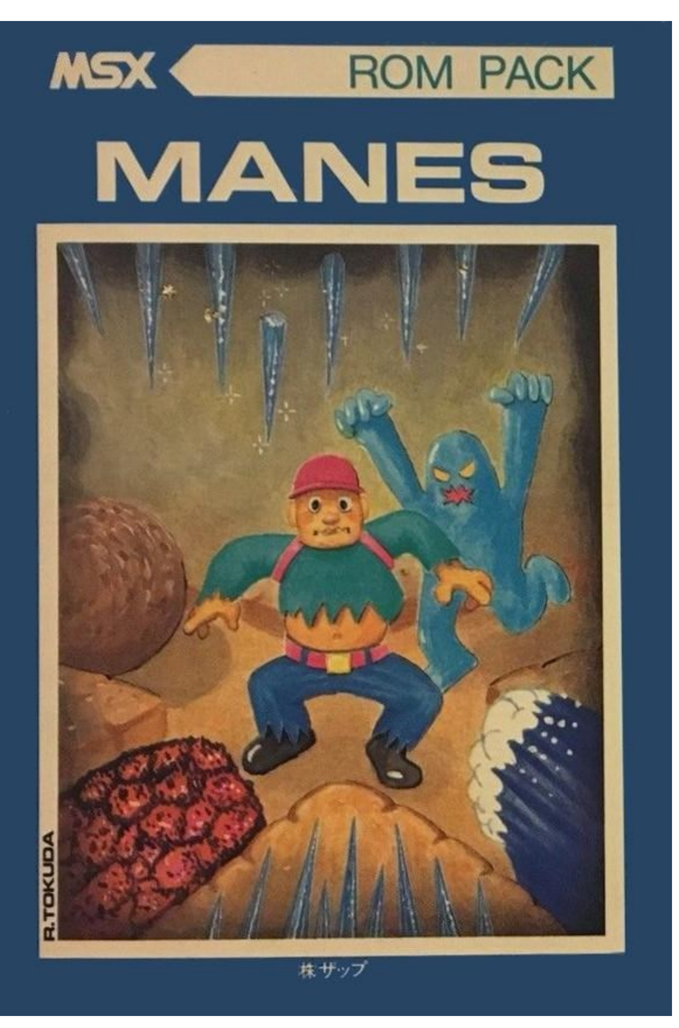
Pero **Funky Mouse** no era solo una autocopia de **High Way Star**, sino que lo mejoraba en todos los aspectos. Un juego más dinámico, que dejaba más espacio al jugador a la hora de ver llegar los enemigos, y en este caso nuestro ratón sí que tenía un modo de defenderse de los gatos saltándoles encima. Sin embargo, un punto mejorable era el ya mencionado radar, que únicamente señalaba nuestra posición y no hacía lo propio con los enemigos ni con los quesos.

Por último, **Pine Applin** (パイナップリン) era el juego más singular de la nueva compañía, no era de estilo laberinto, sino que era más de estilo plataformas. Aunque el juego tiene créditos los programadores usaron apodos, por lo que nos es imposible precisar quiénes fueron los autores de cada apartado de este juego.

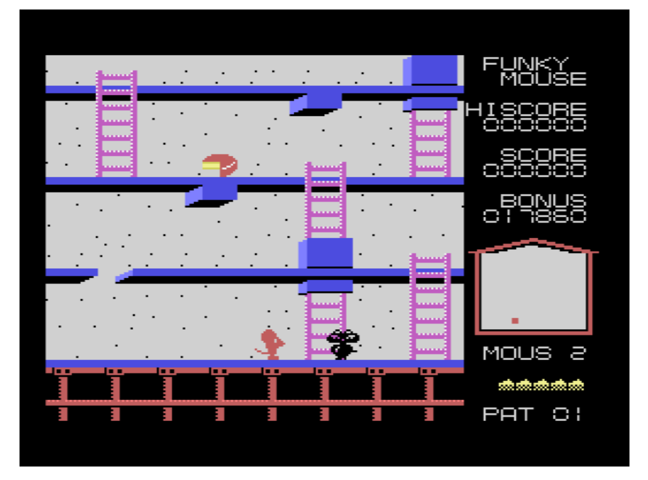
Nuestra misión en **Pine Applin** era guiar a nuestro personaje a lo largo de una serie de islas, recogiendo cinco piñas en cada nivel para poder llegar al siguiente hasta alcanzar la gran piña. Una vez recogida debíamos hacer el camino inverso, ahora más fácil porque no tendremos más piñas que recoger, únicamente tendremos que preocuparnos de llegar al borde derecho hasta alcanzar nuestra casa-manzana, momento en el que sonará la música y nos mostrará el mensaje de *Game Over* que dará por concluido el juego.

Pine Applin no era un juego nada fácil, el principal problema estribaba en el diseño del salto, muy rígido y nuestro personaje no alcanzaba demasiada altura, por lo que era muy fácil que al tratar de saltar un enemigo no lo consiguiésemos e impactásemos con él perdiendo una vida. Además, por el camino encontraríamos saltos de plataformas muy medidos y complicados de realizar correctamente.



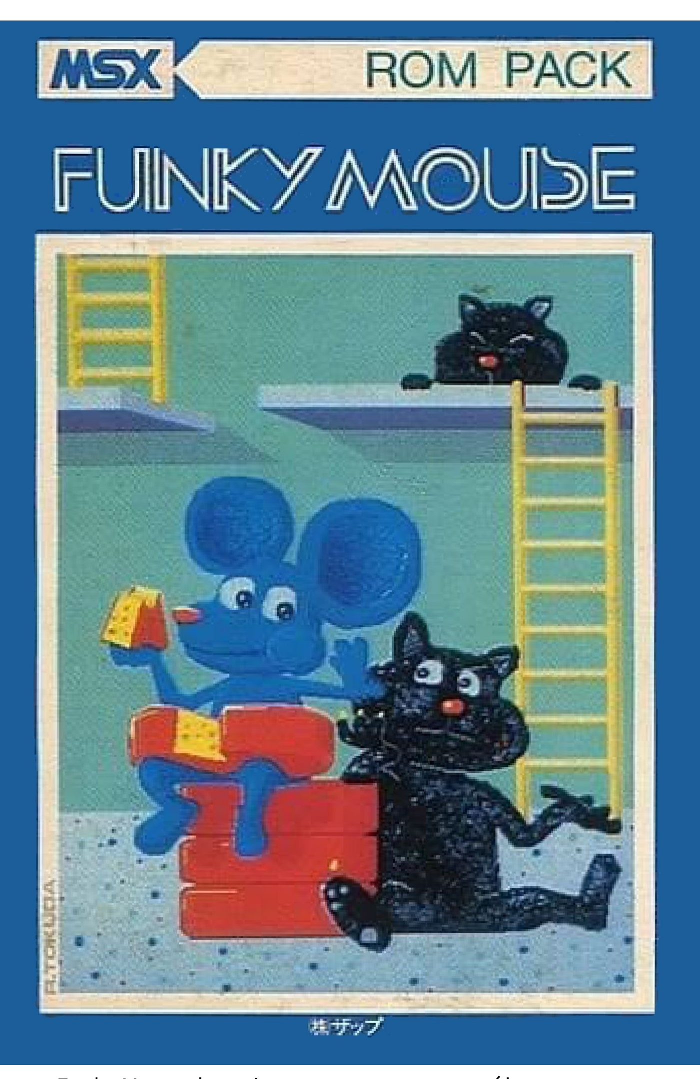


Manes, llamativa la camiseta ombliguera



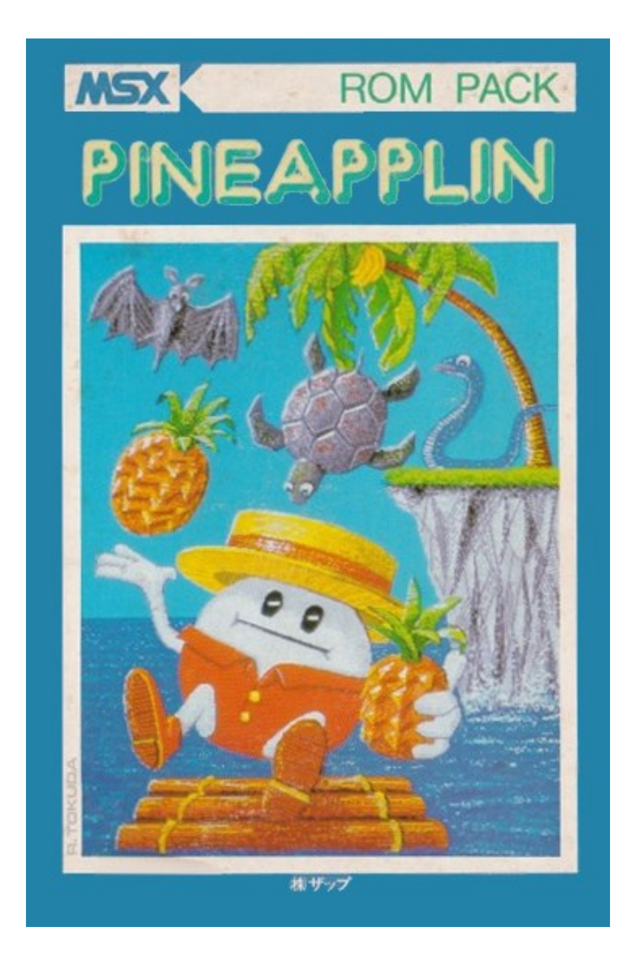


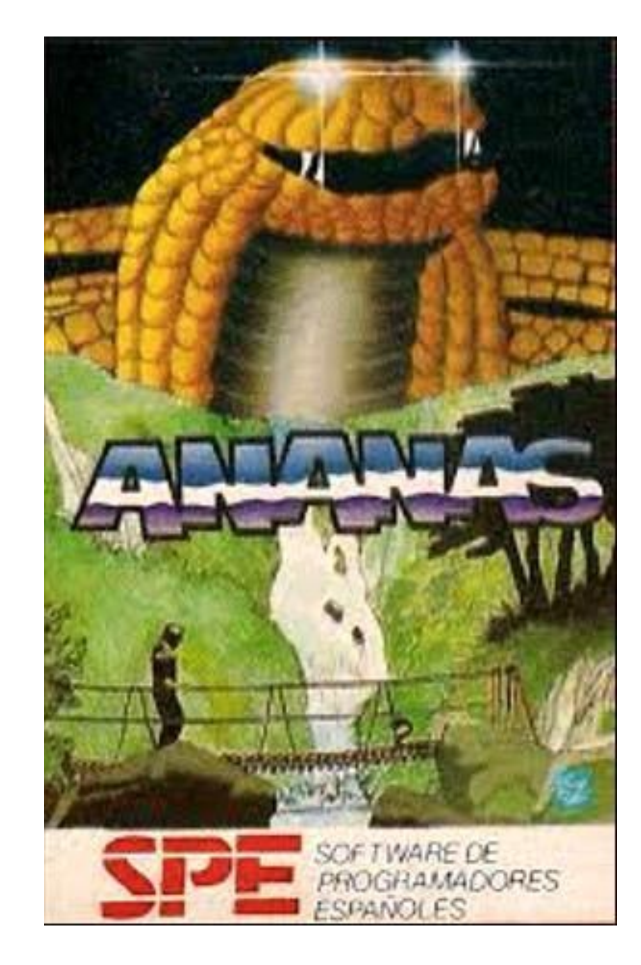
Mismo tipo de letra, radar, estructura similar...

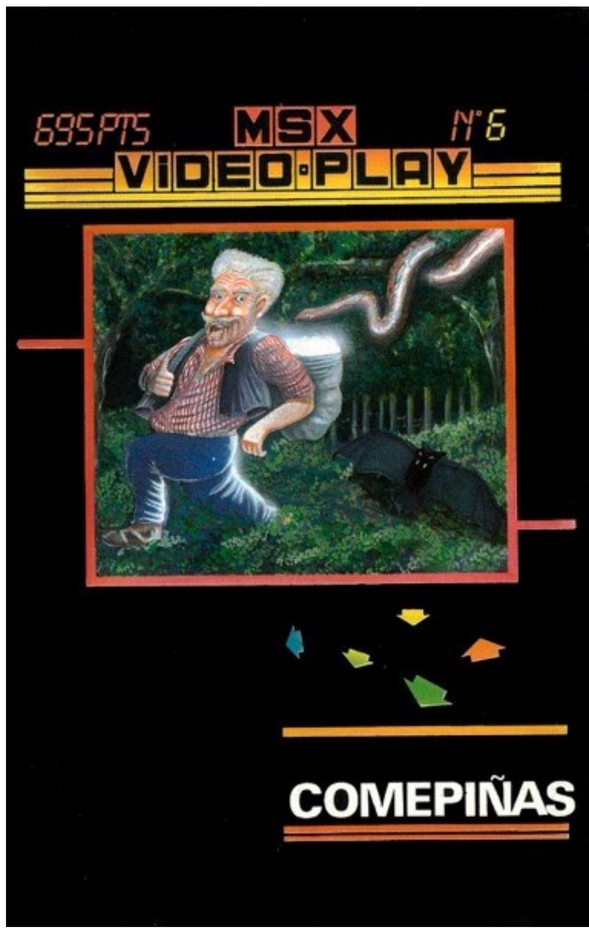


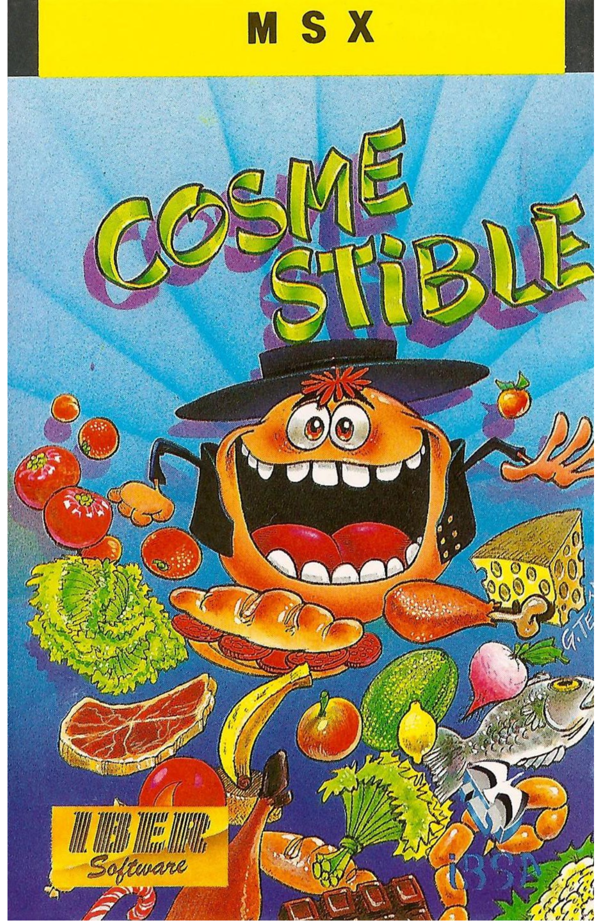
Funky Mouse, lo amistosos que parecen aquí los gatos...

Este nivel de dificultad lastraba el juego, que pese a ello ofrecía un buen nivel gracias a sus buenos y coloristas gráficos, y a una melodía que nos acompañaría durante todo el juego. Algo debieron de verle en la compañía española **Iber Software** porque, al igual que hicieron con **High Way Star**, modificaron los gráficos del juego dejándolos horribles y lo hicieron pasar en 1988 como el **Cosme Estible**, con una portada que rezumaba aroma cañí. Pero en esta ocasión no fueron los únicos, porque por allí pasaba **System 4** y también pirateó el juego, pero sin modificar ni gráficos ni música, simplemente cambiándole el título por **Ananas**. La gracia del asunto es que ese **Ananas** lo lanzaron dentro de su sello **SPE**, que significa Software de Programadores Españoles. Pero no acababa ahí la aventura pirata del **Pine Applin** en España, porque **P.P.P. Producciones** también sacó este juego bajo el nombre de **Come Piñas**, limitándose a eliminar la pantalla inicial y el texto para ver si así colaba el plagio. Además, hay que tener en cuenta que **P.P.P. Producciones** era la misma gente de **Grupo de Trabajo Software**, que después fundaron **Genesis Soft** y que a su vez era el grupo de programación de **Iber Software**. Con lo cual, **Cosme Estible** era el plagio sobre el plagio que ya era **Come Piñas**.









Pine Applin, el juego de las mil caras


BANDAI
Aprovechando franquicias
BAN
DAI

En 1984 el hecho de poder ver videojuegos protagonizados por rostros famosos, o con licencias de series de animación o películas no era nada nuevo. El tener como respaldo a un laureado deportista, o el poder basar un juego en la serie de mayor éxito del momento siempre ayudaba a un incremento de las ventas, más allá de la calidad objetiva del título. En los años 80 en Japón, la industria del *anime* ya estaba más que desarrollada y los nuevos ordenadores y consolas parecían un mercado muy adecuado para dar el salto y aumentar beneficios.

Bandai ya era por entonces la juguetera más importante del país, tras un largo camino que comenzó a recorrer el 5 de julio de 1950 bajo el nombre de **Bandai-ya**. Disponía además de un buen número de licencias para las que ya fabricaba juguetes con notable éxito. Su siguiente paso era el crear una división para crear software y en 1985 conseguiría entrar en el mercado de la consola de **Nintendo**, Famicon. Antes de eso, tuvo oportunidad de producir juegos para MSX, donde el mercado era mucho más libre y ya para junio de 1984 publicó cuatro juegos de una tacada que publicitaba en la **MSX Magazine** del mismo mes, junto a otros tres juegos que lanzaba para otros ordenadores como PC-8801, X-1 o FM-7.

Galactic Drifter Vifam (銀河漂流バイファム) era una serie de robots, *mechas* en japonés, producida por **Sunrise** y que había comenzado su andadura en octubre del 83. Por lo tanto a fecha de salida del juego, junio del 84, la serie estaba en su apogeo, aunque terminaría poco después en septiembre. La historia de la serie nos relataba como, debido a un ataque alienígena, unos niños se ven obligados a huir a bordo de la nave de combate Janous. Siguiendo este mismo argumento, en el juego manejábamos la Janous y contábamos con los robots Vifam para defendernos, siendo nuestro objetivo encontrar un planeta seguro, el cuál podremos identificar en el mapa estelar porque será de color rojo.

En la parte derecha el juego permitía alternar entre tres vistas diferentes, siendo la primera el mapa estelar para orientarnos con nuestra nave, la segunda la vista de ataque de nuestro Vifam, y la tercera la vista de daños de nuestro robot. Los gráficos eran excesivamente esquemáticos y monocromo, además el juego tenía una dificultad elevada al disponer de una única vida. Pese a la aparente complejidad del juego, realmente era bastante sencillo y rápido dar al menos una vuelta encontrando el planeta que buscábamos. En los puntos positivos estaría el pseudo 3D de la vista de ataque del Vifam y el control de la inercia de la nave Janous, que da mayor dificultad al juego.



Portada de la edición en DVD de Galactic Drifter Vifam


Godzilla, el terror de Japón



ガンダム、ア・バオア・クーに挑む!

ガンダム

落下物をよけながらガンダムのコックピットに乗り込むアムロ。ジオン公国宇宙要塞ア・バオア・クーに向って発進! ビーム砲を発射し、ドムや敵の砲台を爆破せよ!!

㊉¥5,800 5月発売予定



©㈱創通エージェンシー ㈱日本サンライズ

MSX

シュワッチ! 特撮のヒーロー大活躍。

ウルトラマン

超物質を運ぶトラックを、UFOや怪獣、バルタン星人からビートル号で守れ! 敵の攻撃をうけたら、ウルトラマンに変身。キックとスペシウム光線で、さあ反撃だ!!

㊉¥5,800 5月発売予定



©円谷プロ

MSX

ブーム再来。怪獣王、ふたたび出現!

ゴジラVS 3大怪獣

ゴジラに襲いかかる怪獣たち。メガロが体当りで、クモンガーが強力な糸で、キングギドラが空から引力光線で攻撃。さあゴジラ、放射能火炎で3大怪獣をやっつけろ!!

㊉¥5,800 5月発売予定



©東宝・東宝映像

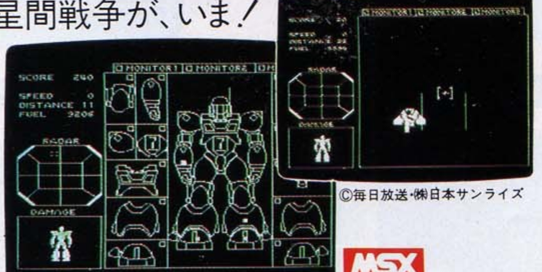
MSX

迫真きわまる星間戦争が、いま!

銀河漂流 バイファム

宇宙船ジェイナス号を操作し、ベルウィック星から惑星Aまで航行するアドベンチャータイプのゲーム。途中、隕石や敵からの攻撃が…。さあ、バイファム出動せよ!

㊉¥5,800 5月発売予定



©毎日放送・㈱日本サンライズ

MSX

ビーム砲、炸裂! 戦え、ガンダム!!

ガンダム ルナ・ツーの戦い

目にも止まらぬスピードでガンダムを操り、襲いかかるザクをビームライフルで撃破せよ! 果たして君は、ホワイトベースを守りきり、ニュータイプになれるか!?

㊉¥4,800/5月発売予定



©㈱創通エージェンシー
㈱日本サンライズ
PC-8801 (mkII)、PC-6001 mkII、X1、FM-7用

史上最強の零戦が大空を舞う!

ゼロファイター 零戦

轟音と共に接近する敵戦闘機編隊。迎え撃つは史上最強の零戦。ジグザグ攻撃などのテクニックで、スリリングな空中戦が完全3D画面でリアルに楽しめます。

㊉¥4,800/5月発売予定



PC-8801 (mkII)、他機種用も開発中

勝敗は、すべて戦略にある!

戦略連合艦隊

航路で敵艦隊に遭遇すると、空中戦➡空海戦➡海戦と手に汗にぎる戦闘シーンが展開されます。知略とテクニックを必要とする、リアルタイム・シミュレーションゲーム。

㊉¥4,800/5月発売予定



PC-8801 (mkII)、PC-6001 mkII、X1、FM-7用

※上記、各画面はRX-78のものです。
MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

おもしろさを徹底追求! 豊富なソフト群。

バンダイでは、パソコン・ソフトを幅広く楽しんでいただくために、MSX仕様やPCシリーズ、FMシリーズなどに対応するゲームソフトを開発しました。ガンダムやゴジラなど、テレビ・映画の人気者が活躍するビッグキャラクターゲーム から、壮絶な戦闘シーンがリアルに展開されるウォーゲームまで、すべてストーリー性、アクション性を重視した魅力満載のソフト・バリエーションです。

企画進行中ソフト ●関ヶ原 ●テニス ●将棋 続々6月発売予定! ご期待ください。

株式会社バンダイ
フロンティア事業部
東京都台東区駒形2 5 4 〒111 TEL(03)842 5151㈹



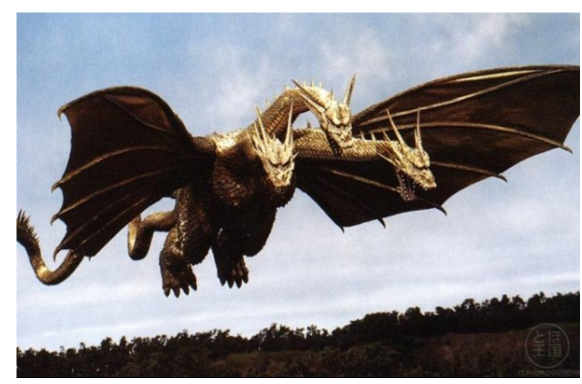
■RX-78のお問合せは/バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター ●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381
●札幌(011)862-2430 ●仙台(0222)84 9420 ●新潟(0252)33 6541 ●名古屋(052)613 3434 ●大阪(06)942 2647 ●広島(082)292-6241 ●福岡(092)622-1741

Con **Godzilla vs. 3 Major Monsters** (ゴジラＶＳ３大怪獣) aterrizaba en MSX el personaje más famoso del cine de monstruos japonés, también conocido como *Kaiju Eiga*. La primera aparición de Godzilla fue en la película homónima de 1954, dirigida por Ishiro Honda (本多猪四郎) y producida por Toho. Godzilla venía a ser la encarnación de la amenaza nuclear y del miedo que asoló Japón tras las dos bombas atómicas, un monstruo que vivía en las profundidades del océano y que las explosiones despertaron e hicieron que subiera a la superficie.

Godzilla vs. 3 Major Monsters vendría a ser el primer videojuego con la licencia oficial de Godzilla, por pocos meses respecto a **CinemaScope Adventure: Godzilla** (シネスコ・アドベンチャー　ゴジラ) que apareció en noviembre de 1984 para PC-8801 y FM-7 y adaptaba la película original, de 1954, en una aventura conversacional. Hay dos juegos anteriores, uno es **Godzilla**, aparecido en 1980 para Commodore Pet y en 1983 para Commodore 64, y el otro es **Godzilla & The Martians** para Spectrum, ambos juegos carecían de licencia oficial y se aprovechaban de la laxitud del copyright en la década de los 80 en lo que a videojuegos se refiere.

Los tres monstruos que retarán a Godzilla en este juego son: King Ghidorah (キングギドラ), el monstruo volador de tres cabezas, Megalon (メガロ), similar a un escarabajo kabuto pero de 55 metros de alto, y Kumonga (クモンガ), la araña gigante. Hará su aparición también Minilla (ミニラ), que es el hijo de Godzilla y al que tendremos que salvar del ataque de King Ghidorah. La acción no se centra en ninguna película en concreto, cabe destacar que en 1984 ya existían 15 películas protagonizadas por Godzilla, y en ese mismo año, en diciembre, se estrenaría una nueva película que también se llamaría **Godzilla**, aunque también se le conoce como **The Return of Godzilla** o **Godzilla 1984**, que servía como secuela de la original y a la vez como reinicio de la serie, ya que ignoraba todas las secuelas posteriores en las que Godzilla acababa siendo un defensor de la Tierra y retoma al Godzilla más antagónico y destructivo.

El juego constaba de tres fases, una para cada monstruo, y está en línea con los juegos de la época en el sentido de no tener un final definido y poder dar vueltas al juego indefinidamente, empezando con una primera vuelta muy sencilla y elevando la dificultad a cada nueva iteración. Gráficos correctos, aunque es cierto que el *sprite* de Godzilla mirando hacia abajo quedaba un poco raro, sonido también justito y jugabilidad suficiente para que los fans de la franquicia pudiesen disfrutar controlando al terror de Japón.



King Ghidorah



Kumonga



Megalon



El sprite de Godzilla mirando hacia abajo no impone mucho respeto



Ultraman y sus poses



Primera fase, Guesra surge del fondo marino

Si Godzilla era un personaje clásico, no lo era menos **Ultraman** (ウルトラマン) que también tuvo su videojuego para MSX. Un personaje seguramente no tan conocido fuera de las fronteras niponas que comenzó su andadura en su serie de televisión de 1966, producida por Tsubaraya Productions, que seguía la estela de la serie **Ultra Q** (ウルトラQ), que sería la precursora de todas estas series como **Bioman** o **Power Rangers**. En este caso, al referirnos a Ultraman no lo hacemos a un único personaje, sino que es el nombre genérico de los habitantes del planeta Ultra, de gran fuerza, sabiduría y tamaño, que hacen el papel de guardianes del universo. Cuando es necesario la acción de un Ultraman en la Tierra, éste se fusiona con un terrícola y le da el poder de transformarse en un Ultraman, aunque sólo durante unos minutos ya que la atmósfera de la Tierra está demasiado contaminada.

Pese al elevado número de secuelas que tuvo Ultraman, el juego de MSX se basa en la serie original de 1966. Los antagonistas a los que nos enfrentaremos durante la partida serían Red King (レッドキング), uno de los monstruos más populares de la franquicia, aparecido por primera vez en el octavo episodio de la serie y bastante similar en su aspecto a Godzilla, Alien Baltan (バルタン星人), artrópodos del planeta Baltan y uno de los enemigos más famosos y recurrentes de la serie, y del fondo del mar surgirá Guesra (ゲスラ), dispuesto a atacar nuestro barco.

De nuevo, el juego constaba de tres fases diferenciadas. En la primera manejábamos una nave para defender a un carguero del ataque de Guesra y de platillos volantes. En la segunda seguíamos con la nave y hacía aparición Red King, aquí nuestro objetivo es simplemente aguantar lo que podamos hasta que nos derriben, momento en el que pasamos a la tercera fase en el que tomamos el papel de Ultraman para combatir a Red King, pasando el juego a ser un **Street Fighter** primitivo. Cuando lo derrotemos será Alien Baltan el que se interpondrá en nuestro paso, pero por mucho que parezca imponer este último enemigo, la realidad es que podremos derrotarle con un simple ataque de Ultraman, sonará una de las más famosas melodías de la serie y le habremos dado una vuelta al juego.

La valoración del juego sería muy similar a la del **Godzilla**, pareciendo ambos haber sido cortados por el mismo patrón: gráficos correctos y lo suficientemente bien hechos como para poder distinguir a los protagonistas, música casi nula y jugabilidad justita. De nuevo, hecho para los fans de la serie.

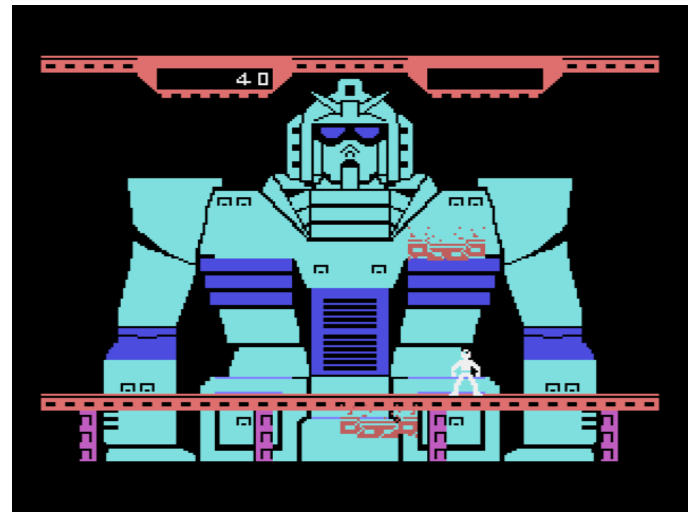
Una de las franquicias más potentes que tenía **Bandai** era la de **Gundam**, sus robots obtenían unas cuantiosas ventas y, por lo tanto, no podía retrasarse mucho el desembarco de la serie en el mundo de los juegos de ordenador. Con **Mobile Suit Gundam** (機動戦士ガンダム) se creaba el primer juego de la franquicia para MSX, no sería el último ni tampoco sería el MSX el único ordenador o consola en tener su juego de Gundam, ya que estamos ante una de las series más prolíficas en lo que a videojuegos se refiere, contando con más de 70 títulos producidos.



Mobile Suit Gundam, franquicia de enorme éxito

La serie original, **Mobile Suit Gundam**, se estrenó el 7 de abril de 1979 y fue un gran éxito desde sus inicios siendo una de las primeras en mostrar a los grandes robots como máquinas vulnerables, alejados de la estampa de casi invencibilidad que solían tener los clásicos como **Mazinger Z**. Todo estaba enmarcado en un conflicto armado y los robots eran armas de guerra, en ambas facciones se pueden ver personajes buenos y malos, no se limitaba a reflejar una facción buena que se defendía con un único robot y piloto, y a una facción mala que era la invasora como era casi obligación en las series producidas hasta entonces, sino que Gundam mostraba un conflicto y trataba de hacerlo real dentro del género de la ciencia-ficción. El legado de Gundam se ha extendido en videojuegos, series, *mangas*, películas, etc.

Centrándonos en el juego para MSX, en este caso teníamos únicamente dos fases para afrontar. En la primera, manejaríamos al piloto situado frente al Gundam, únicamente tendremos que esquivar los cascotes que caen del techo, por el ataque del enemigo, hasta que la compuerta del Gundam se abra y podamos acceder a él. En la segunda fase, ya pilotando nuestro Gundam, pasaremos a una acción en primera persona donde manejaremos el punto de mira para repeler el ataque del enemigo. Aunque es cierto que ofrece dos fases con jugabilidad distinta, el juego se quedaba un poco corto porque la duración de las fases era bastante escasa, en muy poco tiempo se podían superar ambas y darle una vuelta al juego.



Mucho robot, pero las instalaciones se vienen abajo

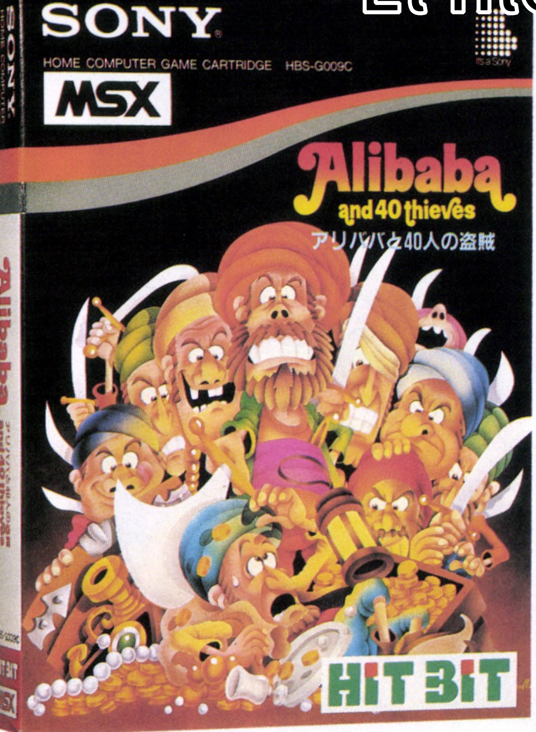
Vistos estos cuatro títulos basados en conocidas franquicias, ninguno de ellos ofrecía una calidad técnica demasiado destacada y su jugabilidad era sencilla y mejorable. No es que fuesen malos juegos, ni mucho menos, pero sí que se puede adivinar que las ventas que tuvieran venían más determinadas por los personajes en los que se basaban, que por el juego en sí.

SONY

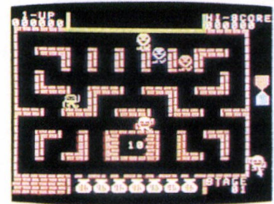
El filón de los arcades

松田聖子





追いつ追われつのデスマッチ。盗賊から
宝を取り返すスリルいっぱいの大活劇だ。



▲開け、ゴマ！盗られた宝は取り返せ。

開け、ゴマ！勇敢なアリババと40人の盗賊が宝物をめぐって大活劇。ミステリーゾーンなど、一発逆転のスリルに興奮してしまう。何がおきるかわからないのが楽しみだ。

アリババと40人の盗賊
(HBS-G009C)… ¥4,500

HiTBiT

写真のシステムは、パーソナルコンピュータHB-55本体¥54,800とトリニトロンカラーテレビKV-14G1¥54,800の組合せです

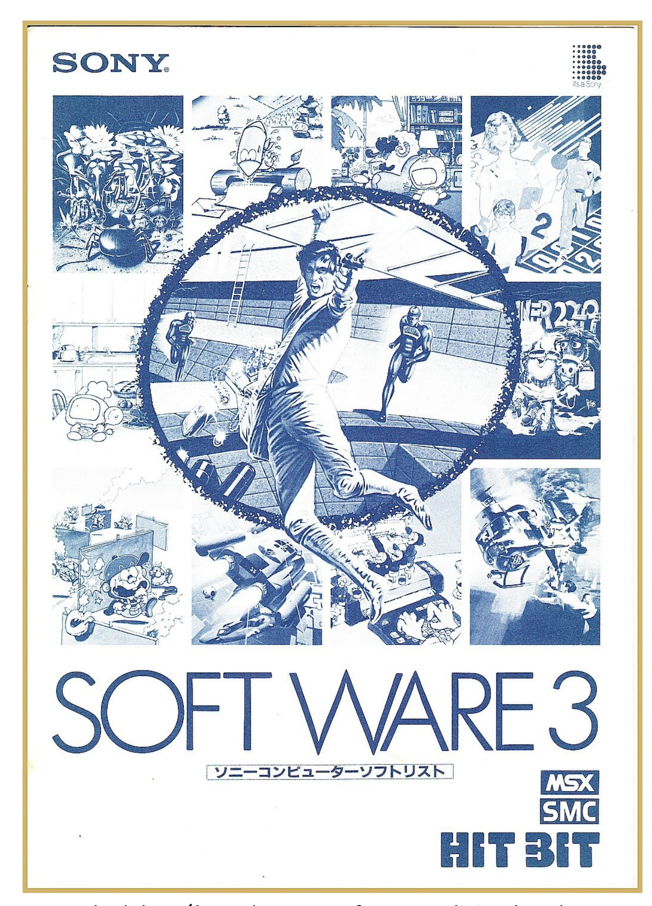
ソフトウェアも、ソニー。

En 1984, **Sony** continúa trayendo un buen número de juegos a MSX siendo muchos de ellos conversiones de recreativas, lo que siempre suele ser sinónimo de ventas aseguradas. Tengamos en cuenta que estamos en 1984, por lo que la diferencia tecnológica entre las recreativas de la época y un MSX todavía no son abismales y la mayoría pueden ser recreadas en el sistema doméstico sin que ello signifique que hay que imponer importantes recortes gráficos y sonoros.

Es por eso que entre los juegos que llegan se encuentran dos de **OEC** (**Omori Electric Company**). Así tenemos el **Battle Cross** (バトルクロス), conversión del arcade del 82 que no acaba de cumplir lo que decíamos de que no era tan necesario recortar en exceso para llevarlo al MSX, ya que trae diversos cambios quizá no muy acertados. Las dos primeras fases sí que son similares al arcade, en la primera nos enfrentaremos a los enemigos con nuestra nave para después esquivar una lluvia de meteoritos. La segunda fase incluirá en MSX una especie de agujero negro amenazando con descargar su furia sobre nosotros. Aunque hemos dicho que ambas fases son similares, hay una diferencia muy importante que consiste en que no nos aparecerán enemigos por la parte izquierda como sí sucede en la recreativa. Esto debería suponer una facilidad, pero ocurre que si movemos nuestra nave hacia la izquierda ésta encarará y disparará también hacia ese lado. Esto sucedía en la recreativa de forma lógica para poder disparar a los enemigos que viniesen por la izquierda, pero al no aparecer ningún enemigo por este lado en la versión MSX lo que sucede es que se convierte en un error garrafal, ya que estaremos disparando hacia nadie si tenemos que movernos en esa dirección para esquivar un enemigo o un obstáculo.

La tercera fase es de bonus y es novedad para MSX, en ella tendremos que dirigir a nuestra nave hacia una nebulosa. La cuarta y la quinta fases son idénticas, cambiando únicamente el color del fondo, y en esta ocasión el desafío consiste en conseguir llevar a nuestra nave hasta el extremo derecho de la pantalla, evitando a los enemigos que se lanzan a por nosotros. Con una buena memorización, los enemigos siempre actúan igual, ambas fases se pueden pasar en apenas 30 segundos y al hacerlo regresaremos al primer nivel, en un bucle infinito.

La otra conversión de **OEC** era el **Car Jamboree** (爆走スタントレーシング), mucho más similar al original, aunque también con limitaciones ya que no salían coches adicionales y no teníamos la fase de bonus del salto de rampa. Pero por lo demás el espíritu se mantenía perfectamente y estábamos al volante de un coche con el objetivo de destrozar a los rivales chocando por su lateral.



Portada del catálogo de Sony Software 3, diciembre de 1984. Lode Runner centra la atención

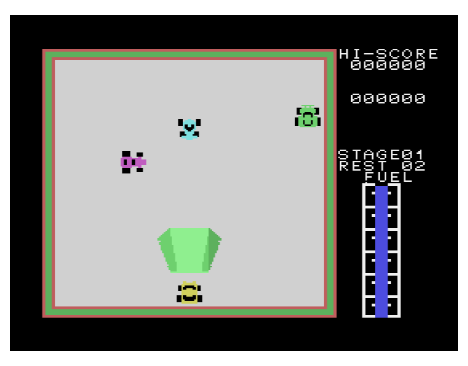




Versión MSX (arriba) y arcade (abajo), en la que sí que nos atacaban por la izquierda



Car Jamboree





Muy similar la version MSX (arriba) a la de arcade (abajo)



Mouser

En cuanto a **Mouser**, también era una conversión del arcade de 1983 de **UPL**, por entonces conocida como **Universal Playland**. Un dato curioso es que buscando información sobre esta compañía se da como 1984 el año en que cambia su nombre a **UPL**. Sin embargo, en este **Mouser** podemos ver el copyright de 1983, y sí salió en ese año a cargo de **UPL Co., Ltd.**

También es uno de esos juegos en el que los programadores quisieron dejar su firma oculta entre el código. Así podemos saber que el juego se terminó el 1 de noviembre de 1983 y sus autores fueron M. Komeda e I. Ogata, quienes parece que también fueron autores de la recreativa **Penguin-kun Wars** (ぺんぎんくんウォーズ) igualmente de **UPL**. Con estos datos podemos pensar que **UPL** fue autor del arcade y también de la versión MSX. Sin embargo, aunque el juego se terminó en noviembre no fue hasta el 21 de enero de 1984 que se publicó.

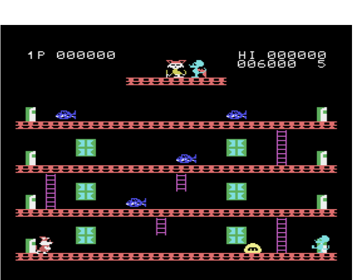
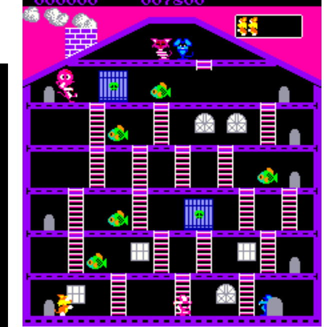
Éste es uno de esos casos en los que el término adaptación cobra más sentido que nunca. No sólo tiene que adaptar la resolución 3:4 del arcade al 4:3 del MSX, perdiendo sensación de altura, sino que también recorta el número de fases distintas, alturas a recorrer e incluso elementos jugables.

Nuestra misión consiste en dirigir al gato Nyanta, Tom en la mayor parte de Europa, Colas en España y Felix en Alemania, que ha de rescatar a su novia Miko secuestrada por los ratones. En un primer vistazo podríamos pensar que estamos ante otro émulo del **Donkey Kong**, y no iríamos desencaminados porque **UPL** era una nueva compañía que acababa de aterrizar en los arcades, y el camino más sencillo era tomar ideas de los juegos más exitosos. Pero pese a compartir la idea base de tener que ascender hasta llegar a Miko aquí no saltaremos barriles, sino que tendremos que capturar cinco ratones para que se genere una escalera que nos permita ascender el último tramo. Supondremos que estamos ante un intercambio de rehenes.

Mouser cuenta con tres pantallas distintas cumpliendo ciclos de cinco. Es decir, el orden iría casi a ritmo de vals: 1-2-3-2-3. Primer nivel, segundo, tercero y repetimos el segundo y después el tercero, momento en el que el ciclo vuelve a comenzar. Un dato curioso es que las bombas que a menudo nos lanzan los ratones, en la recreativa podemos explosionarlas saltando cuando estamos en su horizontal. Sin embargo, en MSX esto parece ocurrir únicamente en el tercer nivel.

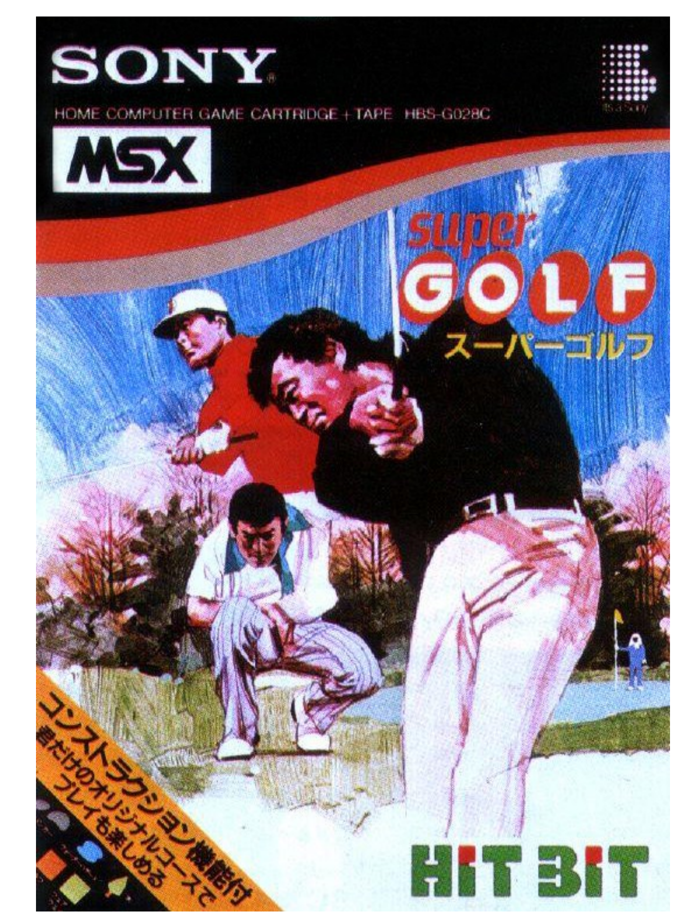


El juego no convenció a **MSX Computing**, suspendiéndolo con dos estrellas pese a considerar que tiene buenos gráficos “como debería ser en un cartucho”. **What MSX?** se situaba en el polo opuesto y le daba un 8 encontrando sólo la pega del parpadeo de *sprites*. En **Tilt** le otorgaban 3 estrellas sobre 6 porque “carece de originalidad, pero sigue siendo agradable de jugar”. En Japón recibía la nota máxima de 5 estrellas en la **MSX Magazine**, teniendo en cuenta que allí sí que lo disfrutaron en el momento de su salida, y no pasado más de un año como en Europa.

4 alturas en MSX por 6 en arcade

Super Golf (スーパーゴルフ) es un juego muy simple, ya muy superado por sus competidores, y la curiosidad es que cuando llega a Europa sufre unas curiosas modificaciones en su portada. Al golfista que está en primer plano le colocan una visera, parece que para disimular sus rasgos orientales, y el que está en cuclillas sufre un rediseño y adquiriendo un aspecto que nos recuerda bastante a Jack Nicklaus. Aparte de esta anécdota, lo más destacable es su editor para crear nuestros propios circuitos.





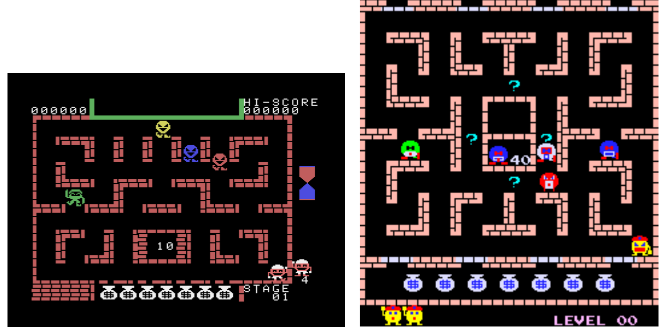
Super Golf, version japonesa y europea. Busca las diferencias

Por otro lado, **AliBaba and 40 Thieves** (アリババと４０人の盗賊) era un arcade de **SEGA**, convertido a MSX por **ICM**, grupo del que no se tienen más datos ni ningún otro juego realizado. La portada corría a cargo del *mangaka* Susumu Matsushita (松下進), de peculiar estilo al estar muy influenciado por el cómic estadounidense. En lo que respecta al juego en sí, más allá del cambio que suponía pasar de la relación de aspecto 3:4 del arcade a los 4:3 del MSX, lo que hizo que se recortase el tamaño del laberinto que separaba la cueva de Ali Baba de los ladrones, la diferencia residía en que mientras que en arcade siempre había que detener a 40 ladrones, en MSX empezábamos con 10 e iba aumentando de 10 en 10 en cada nivel hasta los 40.

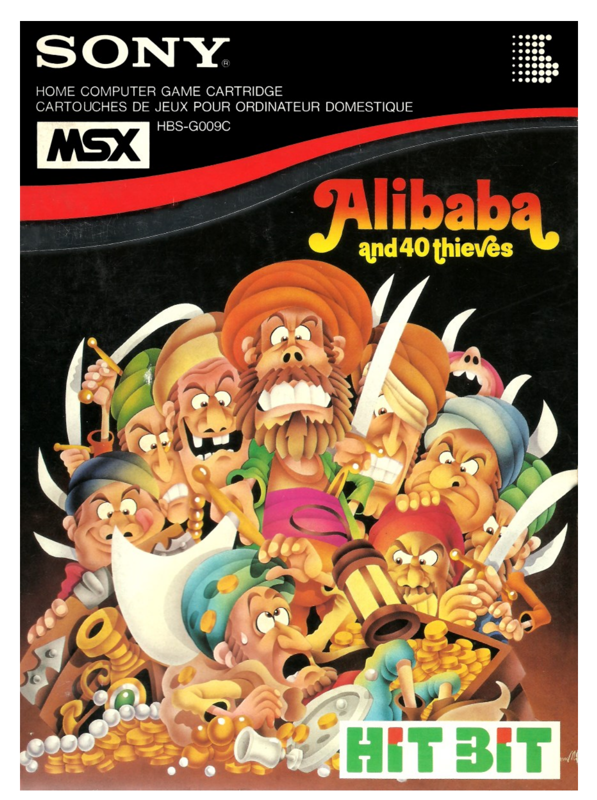
El juego no dejaba de ser otra vuelta de tuerca al concepto del **Pac-Man** en lo que respecta al laberinto por el que movernos, aquí en vez de ser los cazados éramos los cazadores, tratando de frenar a los ladrones que querían robar nuestras sacas de dinero para llevarlas a su guarida, si conseguían robar todas perderíamos una vida. Al tiempo aparecen unos interrogantes que esconden ventajas y desventajas como hacernos gigantes, máxima velocidad, hacer gigante al ladrón jefe o abrir la cueva de los ladrones mediante la famosa frase “ábrete, Sésamo” para así poder recuperar los sacos de dinero que nos hubiesen robado.



Susumu Matsushita en 2008



El arquitecto del laberinto de MSX tenía menos presupuesto



Ali Baba and 40 Thieves, portada de Susumu Matsushita

Los gráficos eran bastante sobrios, justos y sin florituras, el apartado sonoro se quedaba atrás al no incluir una melodía más allá de una especie de sirena que nos acompaña incesantemente. Es por eso que la **Input MSX** le daba un 5 en gráficos y sonido, dejando la nota en 29 sobre 50. La francesa **Tilt** tampoco recibía el juego con los brazos abiertos y daba 2 estrellas sobre 6. Más generosos eran en la neerlandesa **MSX Club Magazine** con un 9 en la valoración del juego, pese al 6 en gráficos y sonido.

Si de dificultades hemos de hablar, **Senjyo** (センジョー) presentaba más que cualquiera de los juegos anteriores. La recreativa original era de **Tehkan**, y, en principio, la conversión también venía firmada por la misma compañía, aunque esto lo tomaremos con bastante precaución ya que no sería la primera vez que se usa el copyright del juego original y no de los autores de la conversión. Pero volviendo al tema de las dificultades, hay que tener en cuenta que **Senjyo** era un arcade de notable calidad técnica para ser de 1983, con unos gráficos y una sensación de profundidad razonablemente bien conseguida para su año. No era tarea fácil lograr trasladarlo a un MSX, y hay que decir que lo lograron con nota y de forma más fiel que algunos de los ejemplos anteriores. Habría que destacar el efecto al subir y bajar el punto de mira, en el que todo el fondo subía y bajaba para dar la sensación de estar viendo terreno en el horizonte.

Desde la parte inferior de la pantalla controlaremos a nuestra nave, a la vez que tenemos un punto de mira para disparar a los alienígenas que se irán acercando poco a poco hasta nuestra posición. En la parte derecha, en el marcador, aparecerá un tablero en el que las casillas se irán llenando al mismo ritmo que eliminamos enemigos, cuando completemos el tablero pasaremos a la siguiente fase. No habrá un final definido, simplemente el juego se irá haciendo más difícil con enemigos más rápidos y sus disparos se irán convirtiendo en teledirigidos.

En España, la **Input Micros** le daba un aprobado raspado, pero tengamos en cuenta que estamos hablando de una revista de agosto del 88 así que podemos decir que estaba puntuado fuera de su año, lo que lastraba su calificación. Más generosa era la argentina **Load MSX** dándole un 8 en atracción y sonido y un 7 en gráficos. La francesa **Tilt** se situaba en un punto intermedio con 3 estrellas sobre 6. Otras revistas internacionales traían noticias y avances sobre el juego, pero ninguna otra lo calificaba.

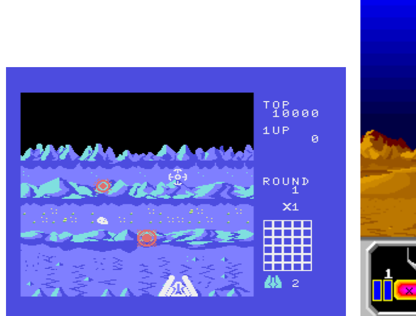
Otra conversión y ésta con el personaje del payaso Mr. Do, un intento de **Universal** por tener una mascota cuyas aventuras tuvieron continuación en **Mr. Do! vs. Unicorns** (ミスタードゥｖｓユニコーンズ). La versión de MSX se publicaba el 21 de noviembre y adapta la primera versión del arcade, ya que hubo una segunda revisión que añadía dos elementos que ya vimos en la primera parte: el diamante y las cerezas. **Mr. Do! vs. Unicorns** tomaba bastantes elementos de otra recreativa anterior de **Universal**, **Space Panic**, del que comparte la estructura de plataformas. En **Space Panic** podíamos también cavar, tal y como veríamos posteriormente en **Lode Runner**, mientras que aquí disponíamos de un mazo para derribar bloques y generar huecos por donde los enemigos podían caerse.

El objetivo del juego era expulsar del castillo de Mr. Do a los unicornios invasores, de ahí que fuera de Japón se conociese el juego como **Mr. Do's Castle**. Pero ojo, porque estos unicornios no son los equinos con blanco pelaje, estos sólo guardan relación con ellos en el cuerno que tienen en mitad de la frente porque son bípedos y bastante feos. Además de los unicornios, también podemos hacer aparecer a los alfamonsters y si completamos la palabra *Extra* de igual forma que en la primera parte ganaremos una vida extra y pasaremos al siguiente nivel. Tendremos por delante 8 niveles distintos, pero de nuevo no habrá un final y tras superar el octavo volveremos al primero, pero con una mayor dificultad.

Dentro del código del juego se puede encontrar la firma del programador, Tetsuya Nishimaki (西牧哲也) de Saitama. Curiosamente, la primera parte fue realizada y distribuida por **Colpax**, pero en esta segunda parte no tuvieron nada que ver con la conversión.

Para terminar el año, en diciembre lanzaban otra recreativa de **UPL**, **Dorodon** (ドロドン), otro juego que partía del **Pac-Man** al que le incorporaba las puertas giratorias que podíamos usar para bloquear a nuestros enemigos. Respetaba el tamaño de 11 cuadros por 11 cuadros del arcade, pero el juego corría a menor velocidad, algo bastante lógico.

Sony también este año se subió al carro de lanzar software basado en juegos de mesa. Así, tendríamos el **Four Battle Mah-jong** (実戦四人麻雀), el **MSX Battle of Go** (ＭＳＸ実戦囲碁) y también el **Computer Chess** (コンピューターチェス) o **Chess** a secas como se distribuyó en Europa, estos dos últimos con portada de Susumu Matsushita de nuevo. El juego de ajedrez tenía el inconveniente de que era a partir del cuarto nivel de dificultad cuando la máquina empezaba a mostrar algo de oposición, pero también era cuando tardaba lo indecible entre movimiento y movimiento.

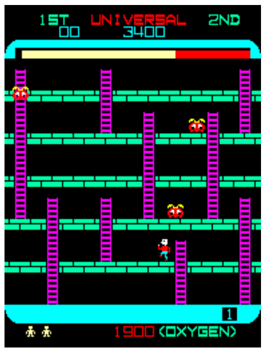




Senjyo, la rebaja gráfica era inevitable







Mr .Do's Castle en version MSX y arcade, debajo Space Panic, la inspiración de ambos



Chess, otra obra de Susumu Matsushita


APOLLO TECHNICA
Velocidad sobre el agua
Apollo Technica

Apollo Technica era una compañía asociada a la tienda japonesa de software **J&P**, ya en 1983 había dejado algún juego para MSX, pero es en 1984 cuando programan el que será su mejor juego en su corto bagaje dentro del sistema: **3D Water-Driver** (３Ｄウォータードライバー). Un juego del que se ha llegado a decir que provocó que el **Action Boat** de **Konami** no viese finalmente la luz, optando por darle un lavado de cara para terminar convirtiéndose en el **Hyper Rally**. Más allá de especulaciones, una rápida comparativa entre este juego y el de **Konami**, revela una enorme similitud entre ambos sin que fuese necesario que hubiese espionaje, sino que puede ser simple resultado de la casualidad.

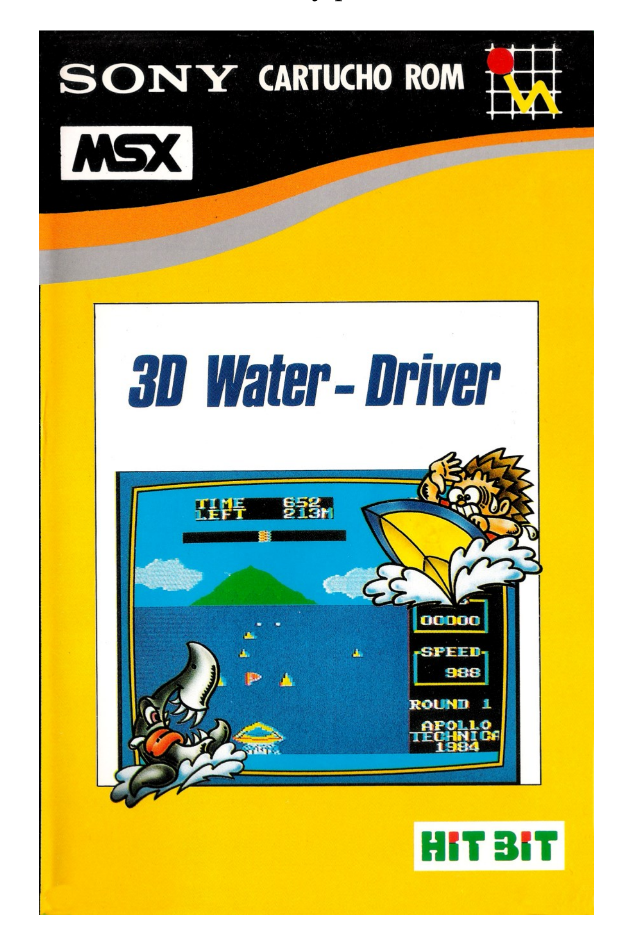
Dejando al margen temas especulativos, lo que **3D Water-Driver** ofrecía era un juego de lanchas fuera borda bien realizado, con una sensación de profundidad razonablemente bien conseguido, aunque las tres dimensiones que anunciaba el título quizá fuese demasiado optimista. También ofrecía una buena velocidad, ni demasiada para resultar incontrolable ni insuficiente como para que no pensemos que estemos en una lancha de competición. Lo que sí que sería deseable es una mayor permisibilidad a la hora de acercarse a las rocas, ya que nuestra caja de colisiones es enorme y el menor roce con ellas destrozará nuestra lancha.

El objetivo del juego es simplemente llegar a la meta y afrontar el siguiente nivel, de forma infinita ya que no tiene un final definido y simplemente llegará un momento en que será imposible alcanzar la meta antes de que se agote el crono. Pese a que el tiempo que nos sobre en cada etapa se sumará a la siguiente, el alargar 500 metros cada nivel acabará por convertirse en una dificultad infranqueable. Los dos únicos obstáculos que se interpondrán entre nosotros y la meta serán las rocas y los tiburones, que parecen hechos de tungsteno ya que un choque contra ellos hará explotar nuestra embarcación. En medio de las rocas aparecerán también banderas que al recogerlas nos darán puntos.

En cuanto a la opinión de la prensa, la española **MSX Extra** no parecía muy impresionada y lo comparaba con el **Antarctic Adventure** por su desarrollo, calificando el sonido de monótono y los gráficos de correctos, además, daba el erróneo dato de que el juego estaba compuesto por 9 niveles. Realmente, después del nivel 9, algo muy improbable que consigamos, pasaríamos al nivel A e iríamos avanzando por el alfabeto hasta el nivel Z, y aún después el juego continuará mostrando símbolos en el nombre del nivel. La **MSX Magazine** japonesa le dedicaba un escueto artículo sin calificación, destacando en varias ocasiones la velocidad que transmitía el juego.



Portada japonesa



Portada de la edición española

Otro juego lanzado por **Apollo Technica** en 1984 fue el **Cosmo Traveler** (コスモトラベラー), adaptación del original de PC-8001 salido en 1982, un juego de naves muy simple, algo lógico debido a su año de salida, en el que contamos con una única vida para aguantar lo que podamos sucesivas oleadas de alienígenas, sin ningún objetivo ni final en el horizonte. También en este año publicaron dos programas dedicados a juegos de mesa típicos japoneses, el **Mr. Gomoku** en lo que respecta al juego del Go, y el **Naito's Shogi** (内藤国雄の詰将棋) que también es conocido como ajedrez japonés.

COLPAX
Otra compañía musical entra en escena

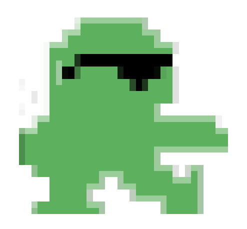


Nippon Columbia (日本コロムビア株式会社) era una empresa de extensa trayectoria cuando se decidió a crear la marca **Colpax** para entrar en el mundo de los videojuegos, aproximadamente en 1983. Decimos aproximadamente porque es verdaderamente complicado encontrar información de esta marca, visitando la web oficial de **Nippon Columbia** no se encuentra absolutamente nada al respecto, ni una fecha, ni una nota, ni una mención. Tengamos en cuenta que **Nippon Columbia** se fundó el 1 de octubre de 1910, y su negocio principal ha sido el mundo de la música en sus más de 100 años de historia.

Colpax entra en el mercado del MSX y algunos de los juegos que ofrece son conversiones de otros ordenadores. Por ejemplo, tres de ellos proceden del ordenador Tomy Tutor, lanzados en ese ordenador en 1982 y 83 pero siendo publicados en MSX en 1984. Estamos hablando de **Saurusland** (ザウルスランド), juego de acción con un cavernícola armado con una cachiporra, **Night Flight** (ナイトフライト), inspirado claramente en el arcade **Qix**, y **Donpan** (ドンパン), juego de habilidad en el que teníamos que capturar globos a base de saltos. Los tres títulos son bastante simples, un único nivel que se repetía indefinidamente, melodías, cuando hay, hechas más para salir del paso que para ambientar el juego, y unas mecánicas poco elaboradas. Los dos primeros, **Saurusland** y **Night Flight**, habitualmente son referenciados como dos de los tres primeros juegos publicados para MSX, pero como ya hemos dicho esto no es correcto ya que su fecha de aparición en el estándar es en 1984.

Otro de los terrenos en los que entró **Colpax** fue en el de la conversión de arcades para MSX, algo que siempre tendría ventas garantizadas. **Boggy'84** (ドンパン) procedía de la recreativa original de **Kaneko**, la versión MSX estaba recortada al tener dos fases distintas frente a las cuatro del arcade original. Además, los gráficos tampoco eran nada destacables, usaban un único *sprite* para cada personaje, por lo que eran de un único color, y quedaba realmente confuso al mezclarse con el fondo.

En ambas fases nuestro objetivo era recoger las letras y números que formaban el título del juego mientras esquivábamos a los tres enemigos: Sowasoma el barbudo, aunque en MSX era una masa azul, Nonbiri el de la chistera y Kimagure, el mono. Si recogíamos las letras y números en orden obtendríamos un bonus mayor de puntos.

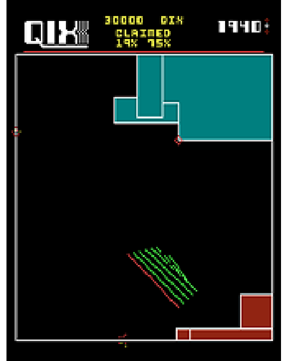




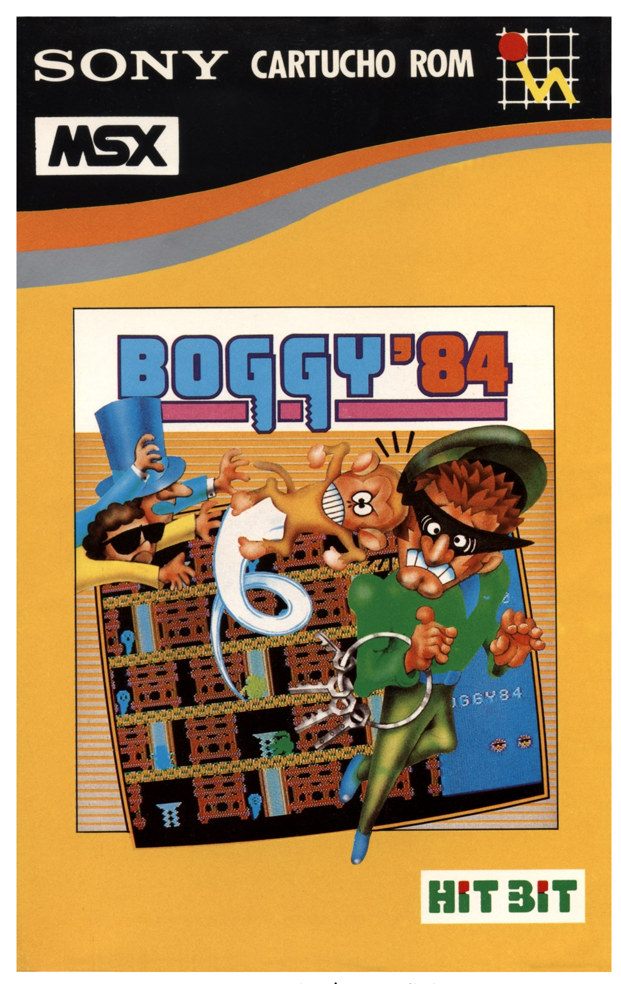


Saurusland y Night Flight, erróneamente fechados en 1982

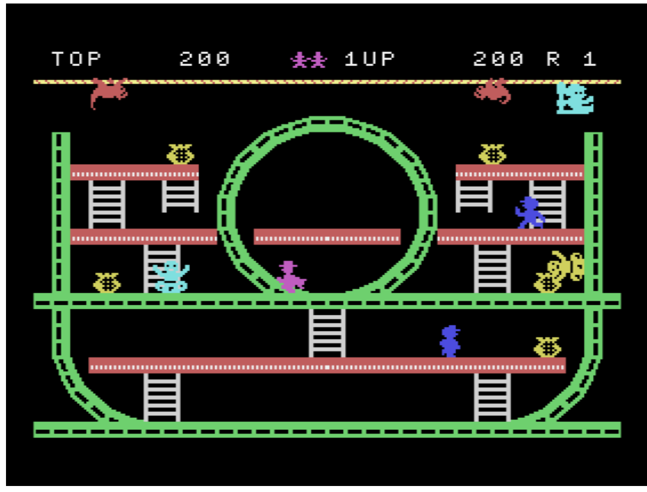


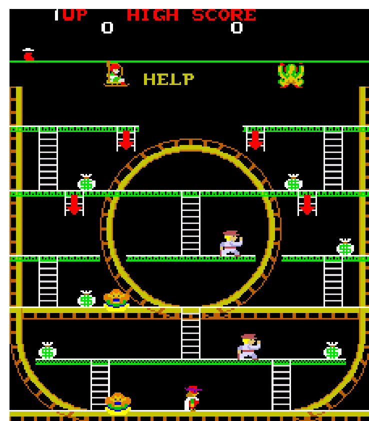


Night Flight y Qix, su inspiración



Boggy'84, edición española





Jump Coaster en MSX (arriba) y arcade (abajo)

También sufrió recorte el arcade **Jump Coaster** (ジャンプコースター), también de **Kaneko**, al ver también reducidas sus cuatro fases originales a únicamente dos. Técnicamente podríamos hacer un corta y pega con **Boggy' 84**, ya que se nota que estuvo la misma gente detrás de ambos juegos, aunque en **Jump Coaster** el fondo era totalmente negro, con lo que se evitaba tanta confusión. Una lástima porque esta recreativa era superior a la anterior, y en MSX también sucede lo mismo, pero sigue quedando descafeinada por el recorte de fases.

En el juego encarnábamos a Xman, que debía despistar a la policía mientras trataba de superar cada uno de los niveles. Para hacerlo teníamos dos opciones, la primera era recoger todos los sacos de dinero en pantalla, para que a continuación apareciese uno más grande que al cogerlo daría el nivel por finalizado La segunda opción era ir directamente a la parte superior de la pantalla para rescatar a la chica.

Mucho mejor fue la adaptación de **Mr. Do!** (ミスタードゥ！) pese a que también sufría algunos recortes respecto al arcade de **Universal**, como era el no tener animaciones entre fase y fase, faltaban objetos que nos daban puntos, el diamante que nos daba una vida extra tampoco estaba y se echaba también en falta un tipo de enemigos que salían acompañando a los alfamonsters, monstruos-letra con los que podíamos completar la palabra *Extra* para conseguir pasar el nivel y sumar una vida extra. Las otras dos maneras de pasar de nivel eran recolectar las cerezas o bien eliminar a todos los enemigos, los *bad guys*. En total, 10 niveles distintos que una vez superados nos devolverían al primer nivel, pero con un nivel de dificultad mayor.

La mecánica del juego recordaba a la del **Dig Dug**, aparecido meses antes, al poder cavar túneles para movernos y dejar caer objetos sobre los enemigos, lo que eran piedras en **Dig Dug** aquí pasaban a ser manzanas. El juego seguía siendo bastante simple gráficamente, pero estaba mejor resuelto que los dos títulos mencionados anteriormente. Para la ambientación musical usaba la misma melodía de la recreativa, cuyo autor era Offenbach y era el *galop* del acto segundo, escena 2, de **Orfeo en los Infiernos**, más comúnmente conocido como *Can-Can*.

La segunda parte, **Mr. Do! vs. Unicorns** (ミスタードゥｖｓユニコーンズ), no fue en este caso obra de **Colpax** en su versión MSX, sino que corrió a cargo de **Sony**. Algo curioso, porque la tercera parte, **Mr. Do's Wildride**, salió para MSX en 1985 y volvió a correr a cargo de **Colpax**, quizá por eso en la portada de este último se podía leer **Mr. Do's Part II**, como queriendo obviar la que era la verdadera segunda parte de las aventuras de Mr. Do.

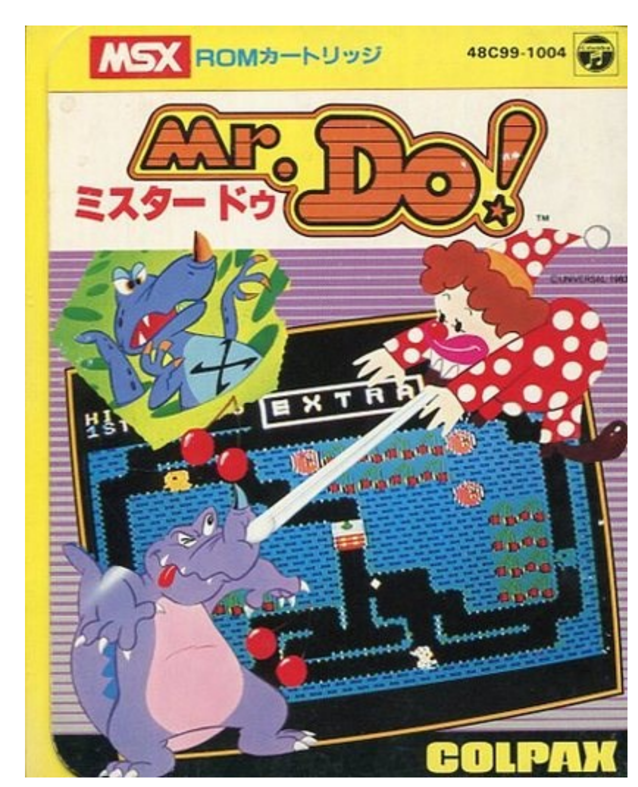
Dentro de los juegos originales estaría el **Peetan** (ピータン), mezcla de puzle y habilidad y un juego realmente frenético por su desarrollo. Nosotros controlábamos la gallina que estaba situada en la parte superior y sí, era una gallina aunque pareciese más un tucán, pero la portada del juego no dejaba lugar a dudas. Moviéndola de izquierda a derecha podremos soltar huevos, que descenderán por la pantalla y si pasan por los troncos, situados a modo de balancín, cambiarán su posición. Esto será imprescindible para aupar a los polluelos que tenemos que llevar a la parte superior, al mismo tiempo que esos mismos huevos tendremos que usarlos como proyectiles para interceptar a los gatos que tratan de capturar a las crías de la gallina.

El tener que estar atentos a los polluelos, a los gatos que tratan de cazarlos, a los gatos que suben directamente a por nosotros y a las posiciones de los troncos, hace que el juego resultase tremendamente difícil, pero también tremendamente adictivo. Tanto, que en 1991 la compañía **Kaneko** hizo una conversión para Game Boy, algo muy curioso porque hemos visto cómo recreativas de la propia **Kaneko** las convertían a MSX la gente de **Colpax**, pero en este caso parecía que se tomaba casi el camino contrario ¿o no? Quizá **Peetan** fuese un proyecto de recreativa de **Kaneko** que finalmente no salió, o quizá sí que vio la luz pero a día de hoy no está preservada.

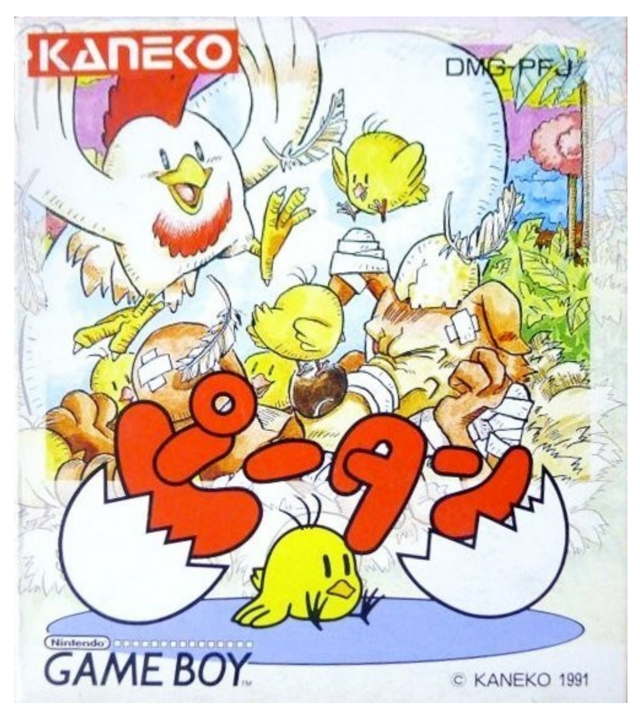
Pinky Chase (ピンキーチェイス) entraba dentro de lo que casi podemos considerar como algo obligatorio en el software japonés de 1984: una variante del **Pac-Man**. Mejor dicho, un juego de pantalla fija, en el que tenemos que recoger una serie de objetos mientras evitamos a los enemigos. Los puntos grandes que nos permitían comer a los fantasmas aquí se sustituyen por zanahorias, los puntos por distintas verduras y hortalizas, dependiendo del nivel, y los fantasmas por perros, ranas, gallinas y serpientes. La novedad jugable estribaba en las madrigueras de conejo, en las que podíamos ocultarnos y sólo podían seguirnos por ellas la rana y la serpiente.

Parece muy probable que tanto **Pinky Chase** como **Peetan** lo realizasen los mismos programadores y en época muy similar, sobre todo por el marcador de puntuaciones, que en ambos casos son extremadamente parecidos, con fondo azul y situados en columna en la parte derecha.

Nick Neaker (ニックニーカー) venía firmado por **JOQR**, persona o grupo del que no tenemos noticia de haber participado en ningún otro juego. Realizado en buena parte en BASIC, lo más original era que controlábamos una zapatilla deportiva, el resto era el típico juego estilo **Pac-Man** con los enemigos persiguiéndonos de forma muy básica ¿Qué hubiera pasado si esta idea hubiese llegado a los Estados Unidos? Quizá hubiéramos tenido el videojuego de las Air Jordan…



Mr. Do! el primero de la serie



Peetan para Gameboy

Captain Chef (キャプテンシェフ) era otro que también seguía la estela del **Pac-Man**, en este nuestro personaje era un cocinero y teníamos que empujar los fuegos hasta el plato central, para así terminar de hacer el cochinillo. Eso sí, teniendo cuidado con el resto de cerdos que querrán evitar que cocinemos a su congénere.

PONYCA

Jackie Chan y Takeshi Kitano saltan a los 8 bits



La historia de **Pony Canyon** comienza en 1955 cuando se crea la **Nippon Broadcasting System Co., Ltd.** como empresa subsidiaria de **Nippon Broadcasting**, un gigante de la telecomunicación en Japón. Posteriormente, el 1 de octubre de 1966, se crea una nueva división de nombre **Nippon Broadcasting Services** con la idea de ser un sello discográfico y establecer un mercado para artistas japoneses. Este mismo sello lanza en 1967 una línea de casetes de 8 pistas, de nombre *Pony Pak*, y al año siguiente, en 1968, hace lo propio con la línea de casetes y la nombra *Pony*.

Teniendo estos nombres en mente, es en 1970 cuando se cambia el nombre de la empresa a **Pony Co., Ltd.**, al mismo tiempo que funda otro sello discográfico de nombre **Canyon Records**, constituyendo el capital un 60% de **Pony Co.** y un 40% de **Nippon Broadcasting**. La primera, **Pony Co.**, comienza a dedicarse a la venta de casetes de música y también de software de vídeo, como el caso de **Pony Video**, mientras que **Canyon Records** centra su actividad en la venta de vinilos.

Con la experiencia adquirida en software de vídeo, en 1982 deciden adentrarse en el software de entretenimiento bajo el nombre de **Ponyca**. La nueva empresa comienza a dar sus frutos en 1983 con el lanzamiento de varios juegos para los ordenadores de **Sharp** y **NEC**, y además también en noviembre de este mismo 1983 lanza un primer juego para MSX, el **Amidakuji** (あーみだーくじ), desarrollado por **JVC** y basado en el popular juego del mismo nombre diseñado para realizar sorteos. La portada del juego estaba protagonizada por Takechan Man, un personaje paródico bastante popular en la televisión nipona e interpretado por el famoso Takeshi Kitano (北野武).

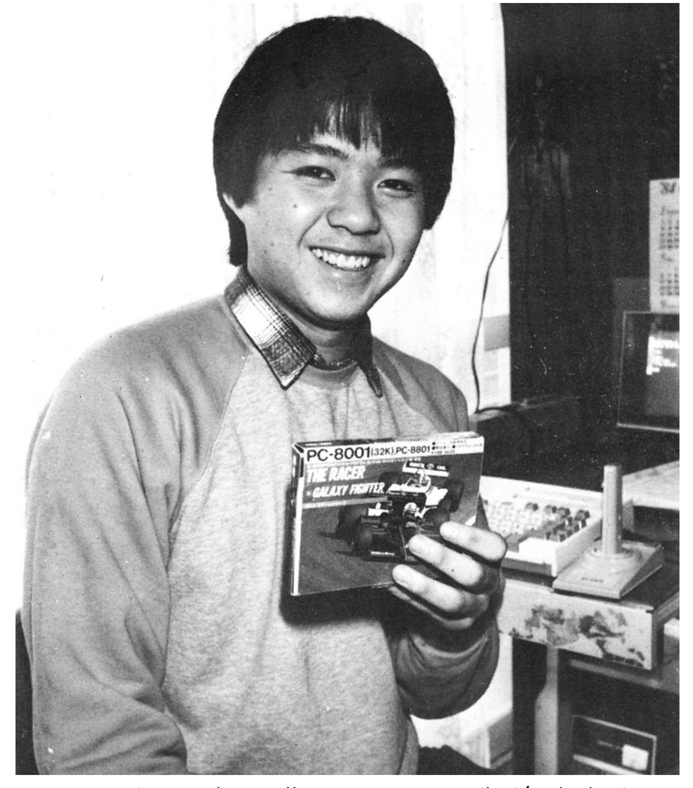
El autor de **Amidakuji** fue Kenta Yatsugi (八杉健太), un talento de 16 años que, como tantos otros, había comenzado a aprender BASIC y a teclear sus primeros juegos en una tienda de electrónica cercana a su casa, usando un Sharp MZ expuesto para uso del público. Tras unos 20 juegos creados, y después de que le hubiesen comprado un Hitachi, Yatsugi se decidió a participar en un concurso de videojuegos de **Ponyca**, presentando dos juegos y consiguiendo ganar con **The Racer** (ザ•レーサー), un juego de carreras. Tanto **The Racer** como su otro juego, **Galaxy Fighter** (ギャラクシー・ファイ ター), fueron creados para PC-8001 y sorprendieron notablemente a los responsables de **Ponyca**. Ambos fueron publicados sin necesidad de ser retocados para su comercialización, lo que no solía ser habitual en juegos provenientes de este tipo de concursos. El éxito de ambos juegos le permitió convertirse en programador residente de **Ponyca**, siendo **Amidakuji** su primer trabajo dentro de la compañía.



La Chica de Ipanema en formato Pony Pak



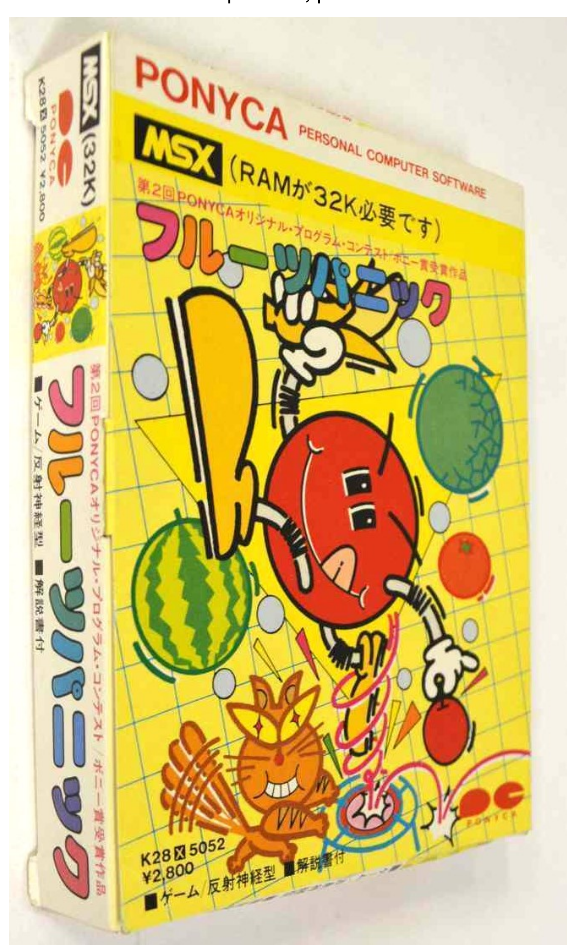
El personaje de Takechan Man



Kenta Yatsugi posando orgulloso con una compilación de dos juegos suyos: The Racer y Galaxy Fighter, ambos inéditos en MSX



Locke the Superman, película de 1984



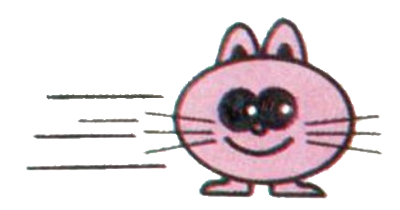
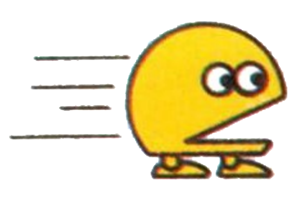
Fruit Panic

En 1984 los lanzamientos de **Ponyca** comienzan en marzo con **Locke the Superman – Asteroid Kahn** (超人ロック　魔女のミレニアム), también realizado por Kenta Yatsugi y basado en un popular manga y aprovechando que ese mismo año se estrenaría una película se lanza el juego para Sharp X1, PC-8801 y MSX, aunque con diferencias. Mientras que en PC-8801 estamos ante un conversacional, en MSX es un juego más de acción teniendo que superar laberintos para poder avanzar. Del mismo mes son también **Ganbare! Mikaku no Kuni no dai Senso** (ガンバレ！味覚の国の大戦争) y **Dizzy Ball** (ディジーボール).

En el mes de abril llegan más títulos de **Ponyca**. **Bye Bye Jupiter** (さよならジュピター) sigue demostrando que estamos ante una compañía con sus negocios muy diversificados, porque en este caso se adapta la película del mismo nombre dirigida por Sakyo Komatsu (小松 左京) y Koji Hashimoto (橋本 幸治), que a su vez adaptaban la novela del propio Komatsu. El juego salió también en PC-88, y gracias a esta versión podemos saber que era estilo **Pac-Man**, porque la versión MSX se encuentra perdida hoy en día.

Fruit Panic (フルーツパニック), programado por Makoto Ichinoseki (一ノ関誠) y aparecido dos meses antes en PC-88, es uno de los juegos más destacados del año. Su jugabilidad podríamos definirla como una mezcla entre **Pac-Man**, **Mappy** y **Bomb Jack**. **Pac-Man** por el hecho de tener que capturar los puntos, que aquí son las frutas que da nombre al juego, y por el evidente parecido de nuestro personaje de nombre Walky. **Mappy** por los trampolines de los laterales, que funcionan de forma similar al juego de **Namco**. Por último, **Bomb Jack** por la distribución de las plataformas que debíamos atravesar.

Todo mezclado y bien agitado daba como resultado un juego con buenos gráficos, bien ambientado sonoramente con la melodía popular japonesa *Inu no Omawarisan* incluida que ya podíamos escuchar en **Frogger**. También tenía una buena jugabilidad, bien medida en lo que respecta a la forma en la que los enemigos, los *nyanky*, nos persiguen, dándonos posibilidades de despistarlos gracias a los trampolines. Tan bueno les debió parecer a los de **Ponyca**, que en 1991 hicieron un *remake* para Game Boy de nombre **Tasmania Story**, que a su vez tenía la licencia de una película japonesa de mismo nombre.



En lo que respecta a las revistas, el juego pasó muy desapercibido y en la japonesa **MSX Magazine** no pasó de tener una noticia anunciando el juego, pero ningún análisis. Únicamente tenemos análisis en dos revistas, y tanto la española **MSX Magazine** como la argentina **Load MSX** le daban un 9 en adicción. La española decía además que el juego tenía una "singularidad que no nos permitirá englobarlo dentro de nuestros antiguos juegos", mientras que la argentina tenía mucho más claro el origen del juego, ya que lo recomendaba para "los que ya han superado el legendario **Pac-Man**, pero añoran ese gancho y furor que produjo, **Fruit Panic** será una buena opción."





Fruit Panic y Tasmania Story

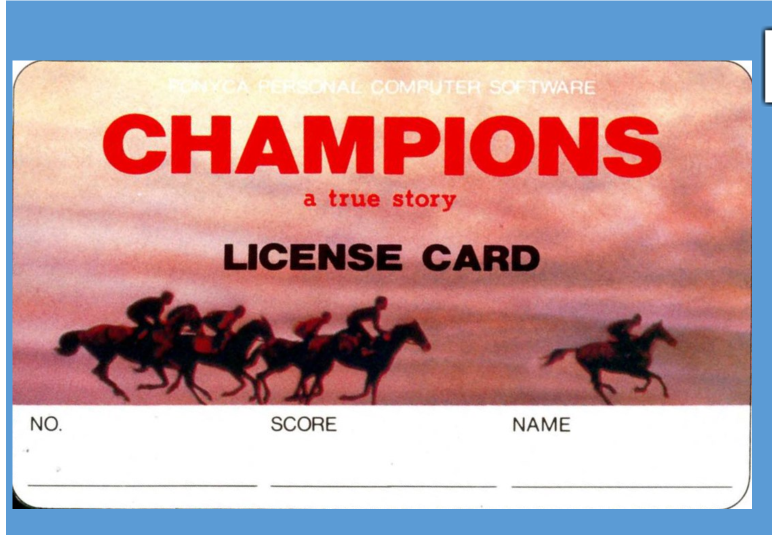
Project A (プロジェクトA) era otra adaptación de una película, en este caso una de las clásicas comedias de artes marciales protagonizadas por Jackie Chan y es por eso que también hubo versión para PC-6001, PC-8800 y la gama de ordenadores Sharp MZ. Seguramente el origen del juego era su mejor baza, porque después el desarrollo era bastante simple y una copia bastante deficiente del arcade **Kung-Fu Master** de **IREM**. Gráficos muy esquemáticos, sonido casi nulo y jugabilidad escasa para un juego bastante olvidable que sin embargo tendría una segunda parte, aunque más bien porque se hizo segunda parte de la película. El mayor mérito era ser la primera aparición de Jackie Chan en el MSX, actor que pudimos ver bastantes veces más en nuestros ordenadores.



Champions Grand National

Ya en agosto se publica otro juego de Makoto Ichinoseki, **Champions Grand National** (チャンピオンズ) tenía en portada el nombre del autor, algo muy poco habitual en Japón, y representaba de forma muy acertada el mundo de las carreras de caballos. Optaba por representar la carrera en una recta infinita seguramente para no complicarse con el movimiento de pantalla, pero en la parte inferior teníamos el mapa de la carrera, por lo que cuando había una curva lo notábamos por la fuerza centrífuga que nos empujaba hacia el exterior.

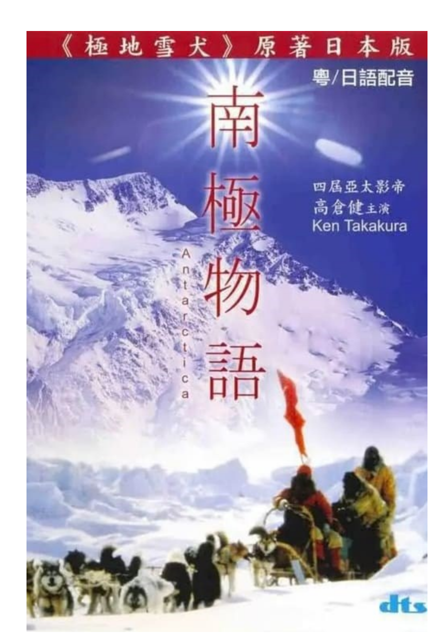
EL DATO



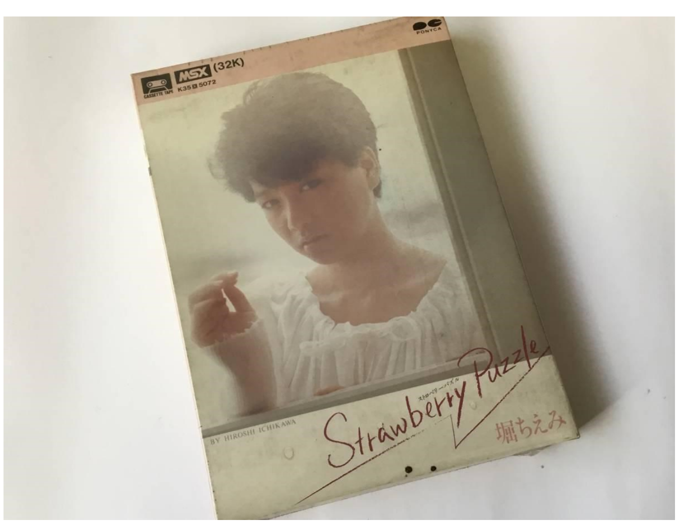
A todos aquellos que fuesen capaz de superar los 30.000 puntos en el **Champions Grand National**, **Ponyca** les recompensaba con una tarjeta para que pudiesen presumir delante de sus amigos. Lo único que había que hacer era enviar una foto superando dicha puntuación y acompañarla con una foto del autor de la hazaña.



Fotograma de Combat Mecha Xabungle



Portada de la película Antarctica



Chiemi Hori Strawberry Puzzle

En octubre, **Combat Mecha Xabungle: Blue Gale Part 1** (戦闘メカザブングル ブ ＢＬＵＥ ＧＡＬＥ ＰＡＲＴ１) retomaba la senda de las adaptaciones de series anime. También aparecido en PC-8801 y Fujitsu FM-7, el juego era de tipo estrategia y podíamos ver un tablero con las típicas casillas hexagonales de estos juegos. La serie era otra más con robots como protagonistas, que tan de moda estaban por entonces.

Para noviembre **Ponyca** tenía preparado **Antarctica** (南極物語), basado en la película del mismo nombre de 1983 y dirigida por Koreyoshi Kurahara (蔵原惟繕). La película trataba la historia real de una expedición japonesa a la Antártida realizada en 1957, en la que los científicos se ven obligados a abandonar a sus perros en la estación base. La película fue un gran éxito y tuvo el récord como película japonesa más taquillera en su país hasta el estreno de **La Princesa Mononoke**. Además, obtuvo el premio del público a los intérpretes más carismáticos, los dos perros Jiro y Taro. Fue también preseleccionada por su país para representarle en la gala de los Oscar como mejor película de habla no inglesa, pero finalmente no estuvo entre las finalistas. La música era obra del famoso compositor griego Vangelis. El juego no está preservado, pero podemos intuir que mezclaba estrategia con aventura de texto.

Diciembre es testigo de tres títulos más de la compañía. **Chiemi Hori Strawberry Puzzle** (堀ちえみストロベリーパズル), protagonizado por Chiemi Amako (尼子 智栄美), nombre real de Chiemi Hori, y que en las fechas de salida del juego tenía 17 años y acababa de despuntar como *idol*, nombre con el que se conoce a las jóvenes celebridades japonesas, tras conseguir cinco canciones de éxito. Las *idol* suelen ser sobreexplotadas, ya que son productos de grandes compañías que las forman para que consigan un éxito masivo, y el caso de Chiemi Hori es paradigmático, ya que se retiró a los 20 años exhausta. El juego no tenía mucho misterio y daba lo que prometía: un puzle de Chiemi Hori.

Dizzy Balloon (ディジーバルーン), un juego programado en buena parte en BASIC, y **Golgo 13 – Into the Wolves' Lair** (ゴルゴ１３狼の巣) completaban los lanzamientos de este año por parte de **Ponyca**. En el caso de **Golgo 13**, era una aventura conversacional basada en la novela gráfica del mismo título, de Takao Saito (斎藤 隆夫), cuyo subtítulo era **The Fall of the Fourth Reich** y fue la primera aventura del personaje en su edición inglesa. En esta aventura, ambientada en 1982, el gobierno israelí contrata a Golgo 13 encomendándole el rescate de un agente del Mossad en Argentina, capturado por neonazis a las órdenes de Martin Bormann, personaje real que fue oficial de la Alemania nazi y jefe del Partido Nacional Socialista Obrero Alemán.

Golgo 13 era ya un personaje muy popular en Japón, y hoy en día es el manga más longevo, siendo publicado desde octubre de 1968. Quizá por eso el juego tuvo una reedición en 1986 en formato cartucho, ya que inicialmente fue publicado en casete como el resto de los juegos que hemos citado en este año de **Ponyca**. Recordemos que **Pony Canyon** producía también casetes musicales, posiblemente por eso optase inicialmente por este formato. Más adelante terminaría optando por el cartucho, por el simple hecho de seguir al mercado que imponía ese formato en Japón.



El manga de Golgo 13

PONYCA 安心して選べるPONYCAのソフト

充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

急募！チャレンジャー!!

ポニカのMSXは老若男女を問わず、幅広く挑戦者を募集中！
ハードとソフトに自信のある方、今すぐ店頭でポニカのMSX用ソフトをお買い求め下さい。
あなたの挑戦、お待ちしています。

各ソフト共、解説書付
¥2,800
発売中

ポニカMSXソフト

ジャッキー・チェンの
プロジェクトA
監督・主演：ジャッキー・チェン/ゴールデン・ハーベスト・プロ超特作
東宝東和提供「プロジェクトA」より
©1983 PARAGON FILMS LIMITED
■コンピュータデザイン/大塚達治
■ゲーム/反射神経型

プロジェクトA
JACKIE CHAN IN PROJECT A
COPYRIGHT (C) 1984 BY PONY INC.
(C) TOUHOUTOUWA

10個のキーを操作すれば、カンフーが自由自在だ！
カンフーの達人であるあなたは、海賊の隠れ家に乗り込み、海賊王ローと対決します。

ポニカ オリジナル・プログラム・コンテスト/入賞作品
フルーツパニック
■コンピュータデザイン/一ノ関誠
■ゲーム/反射神経型

FRUIT PANIC
WALKY NYANKY
COPYRIGHT (C) 1984 BY PONY INC.
PROGRAMED BY MAKOTO ICHINOSEKI

おいしそうな果物が続々登場。スピード、効果音とも抜群！
歩くことが大好きなウォーキー君。今日も歩き回っていたところ、くだもの倉庫に辿り着きました。警備猫ニャンキーに捕まらないように、電子トランポリンを利用して食べちゃおー。

ポニカ オリジナル・プログラム・コンテスト/入賞作品
ディジーボール
■コンピュータデザイン/福本元実
■ゲーム/反射神経型

本格的SFミステリーアクションゲーム登場！
目が覚めたらオレは闇の中にいた。ここはどこだ。あッ、危い！上から鉄球が次から次へと落ちてくる。上空には何でも食べてしまう貪欲な超蝶が…。電磁ハンマで鉄球をぶっ壊わせ！

スピード感抜群の反射神経型ゲームだ！
原作：聖悠紀/製作：日本アニメーション㈱/配給：松竹㈱「超人ロック」より
超人ロック
■ゲーム/反射神経型
©聖悠紀/少年画報・日本アニメーション

マリアも登場してスリル満点！
総監督・原作・脚本・製作：小松左京/配給：東宝㈱「さよならジュピター」より
さよならジュピター
■ゲーム/反射神経型
©㈱イオ

パソコンが創り出す自然現象に勝てるか！
南極物語
■ゲーム/シミュレーション アドベンチャー型
©南極物語製作委員会

あなたは運命の道順を変える守護神だ！
フジテレビ系放映「オレたちひょうきん族」より
あーみだーくじ
■ゲーム/思考型＋反射神経？型

ついに第一次世界味覚戦争が始まった！
ポニカ オリジナル・シミュレーションゲーム
ガンバレ！
味覚の国の大戦争
■ゲーム/思考型

PONYCA NEWS
只今、PONYCAでは、MSX用教育ソフトを開発中です。教科は英語と数学。家庭教師がわりの説明とナレーション、さらに練習問題によってあなたの学習をバックアップします。毎日の授業の予習、復習、また入試勉強にとお役立て下さい。

壮絶な運命との闘い——ふたつの生命がひとつになっていま、未踏の挑戦にスタートした。
東宝東和提供
チャンピオンズ
CHAMPIONS
《ゲーム化決定！》
名ジョッキーであるあなたは、愛馬アルダニティーに騎乗し、グランドナショナル大障害レースに挑みます。キーをすばやくリズミカルにたたいて、華麗に跳躍し優勝しよう!!
■6月23日(土)ロードショー

PONYCA
株式会社ポニー PONYCA企画部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL 03-265-6377
販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 TEL03-265-8051
札幌支店TEL011-511-5151 大阪支店TEL 06-541-1601
仙台支店TEL0222-61-1741 広島支店TEL082-243-2915
東京支店TEL 03-265-8241 福岡支店TEL092-751-9635
名古屋支店TEL052-322-4001


HAL LABORATORY
La comida picante de Corea
HAL
Laboratory

Si ya en 1983 **Hal Laboratory** nos ofrecía un juego como **Butamaru Pants** (ぶた丸パンツ), que dentro de un año repleto de juegos de ese estilo destacaba, en 1984 se seguía demostrando que **Hal** podía ofrecernos cada año gotas de calidad. Seguramente no era la que más títulos sacaba al mercado, ni tampoco la que más calidad media podía ofrecer, pero sí que iremos viendo como año tras año deja una o dos pequeñas joyas que en algunos casos incluso podríamos considerarlos como de los mejores de su género para el MSX de primera generación.

Podemos ejemplificarlo con un título como **Roller Ball** (ローラーボール), perteneciente a un género tan complejo para una máquina de 8 bits como es el pinball. Las físicas de la bola han sido siempre un caballo de batalla de la cual muy pocos han salido victoriosos, y en algún caso han llegado a salir totalmente escaldados como veremos en años posteriores. El continuo cálculo que se necesita para saber cómo reaccionará la bola teniendo en cuenta el ángulo de la mesa, con qué velocidad rebota contra una esquina o en qué posición esta la pala con la que tratamos de evitar que la bola se vaya por la parte inferior, todo un auténtico infierno para un programador.

Roller Ball lo hizo un grupo de cinco personas que se autodenominaron los Kimuchi Bros. El nombre podríamos suponer que provendría de comidas conjuntas en algún restaurante o en la oficina, porque *kimuchi* es la pronunciación japonesa del kimchi coreano, un plato fermentado cuyo ingrediente principal es una col asiática, y después ya varían el resto de los ingredientes según la zona aunque siempre con picante presente, básico en la gastronomía coreana. Aunque efectivamente el nombre proviene de ese plato coreano, la ocurrencia vino porque cerca de la casa familiar de uno de sus miembros, Matsuoka, en el barrio de Azabu, había una embajada coreana.

Los cinco miembros eran Satoshi Matsuoka (松岡 聡) como programador principal de este **Roller Ball**, Satoru Iwata como productor y diseñador, Akio Hanyu (羽生昭夫) y F. Nakamura en aspectos gráficos y los sonoros a cargo de Hiroaki Suga (菅浩秋). Los cinco se conocían ya desde 1978, cuando se reunían en una tienda de los grandes almacenes Seibu de ikebukuro, en Tokio.





Roller Ball, un gran ejemplo de cómo hacer un pinball



El kimchi coreano, origen del nombre de los Kimuchi Bros

Estas cinco personas hicieron el mejor juego de pinball para MSX de primera generación, con una única tabla dividida en cuatro zonas variadas, que hacía que cada una de ellas fuese un reto distinto. Pero como ya hemos comentado antes, lo más complicado en un pinball es que en todo momento tengas la sensación de que realmente estás controlando el movimiento de la bola, que la forma en la que la golpeas con la pala la puedas sentir como natural y **Roller Ball** lo conseguía. Habrá veces en las que el jugador se quede con cara de circunstancias porque la bola se cuela sin que pueda hacer nada, como en todo pinball, pero al menos no será por un rebote extraño. Además, el juego ofrecía cuatro niveles de dificultad que se reflejaba en la velocidad de la bola, siendo el nivel más alto prácticamente inasequible y haciendo que fuésemos casi meros espectadores de lo que hacía la bola en la pantalla.



Satoru Iwata, Satoshi Matsuoka, Akio Hanyu y F. Nakamura

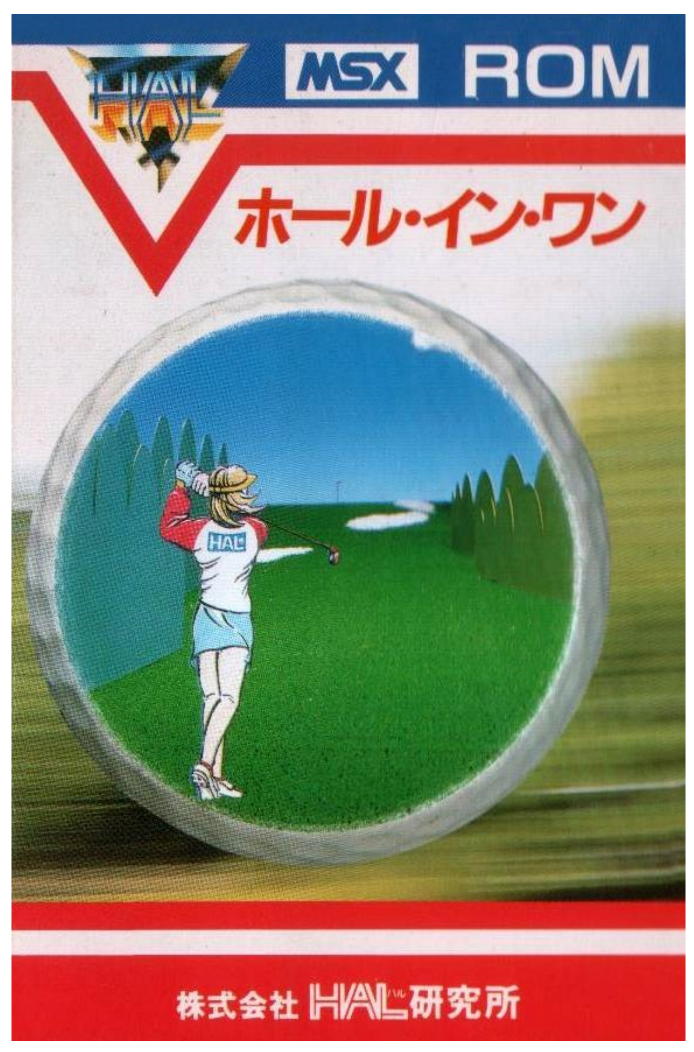
El juego tuvo versiones posteriores en 1985 para PC-88 y Sharp X1, y ya en 1988 hicieron una versión para Famicom con gráficos muy remozados y las tablas representando lugares emblemáticos de la ciudad de Nueva York.

Hasta la revista española **Micromanía** se rendía a la evidencia y hablaba de “un buen programa, con gráficos interesantes y movimiento más que logrado”, pero después la nota no parecía corresponderse con esta apreciación y se quedaba en una modesta calificación de tres estrellas. La **Input MSX** subía hasta un 41 sobre 50, con todas las notas en 8 salvo movimiento que subía a 9 y lo calificaba como “un inigualable juego del que no se puede prescindir”. La **MSX Extra** le daba un 8 como nota global, pero también se rendía ante las virtudes del juego con un 9 en movimiento.



Cambiando de latitudes, en Gran Bretaña la **MSX Computing** sólo echaba de menos el ambiente del pub británico con una densa nube de humo flotando en el ambiente y el poder darle alguna patada a la máquina. En Francia la **Tilt** era mucho más tibia con 3 estrellas sobre 6 y decía que el juego se volvía frustrante en los niveles de dificultad 3 y 4. En Países Bajos la **MSX Club Magazine** daba un 9 y lo consideraba casi tan real como un pinball auténtico, además decía que la disposición de las teclas era idónea y hay que darle la razón, porque se usaban teclas situadas en ambos extremos del teclado, simulando los botones de un pinball. La **MSX Gids** le daba al juego la máxima puntuación en todos los apartados salvo en el de las instrucciones, que parece que eran bastante escuetas en su edición neerlandesa.

El otro ejemplo de la calidad que podía llegar a dar **Hal Laboratory** en este 1984 era el **Hole in One** (ホール・イン・ワン) de F. Nakamura. De nuevo un género nada sencillo, pero mucho más abordado y con mejores resultados que el pinball, siendo conscientes de que los juegos deportivos de golf son uno de los géneros que mayor evolución tuvieron en el paso de 8 a 16 bits. Estamos hablando de que estos juegos en 8 bits exigían mucho más al jugador, con escasas o nulas ayudas a la hora de escoger palo o de calcular la distancia que se podía alcanzar con cada uno. Con un sistema de golpeo que tenía el inconveniente que el más pequeño fallo hacía que nuestra pelota se desviase de nuestro objetivo y pudiésemos caer fuera de la calle, dar contra un árbol o ir a parar a un bunker.

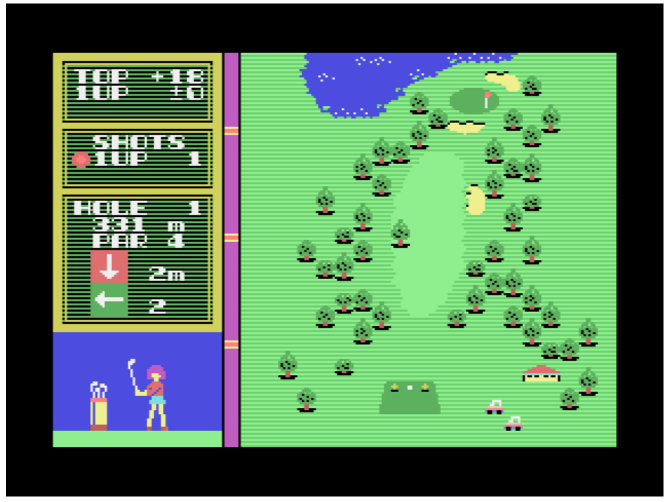


Hole in One

En juegos posteriores, de 16 bits, todo esto se fue corrigiendo y los nuevos títulos ofrecían mucha más ayuda al jugador con información sobre las distancias hasta el hoyo, alcance de cada palo y representaciones más intuitivas de la inclinación que podía tener el green. Todo esto, evidentemente, no está presente en **Hole in One** que es fiel hijo de su tiempo y nos hará sentir toda la dureza de un deporte que exige una precisión extrema para ir superando los hoyos bajo el par del campo.

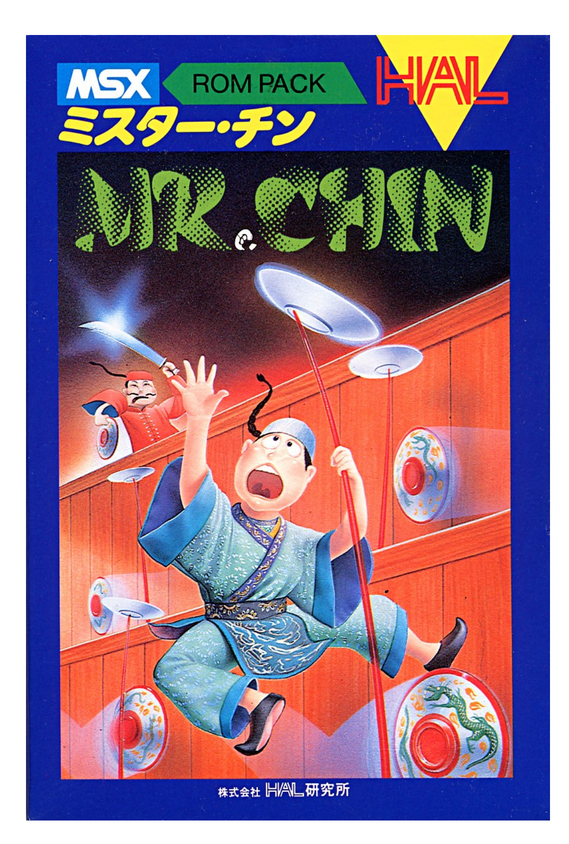
Seguramente **Hole in One** no tenía los mejores gráficos de un juego de golf en MSX, en este apartado se veía claramente superado por los títulos de **Konami** y **Casio** que verían la luz en 1985, pero pese a sus esquemáticos gráficos sí que era el que mejor representaba un torneo de golf en un MSX. Es difícil explicar el porqué de esta afirmación, pero **Hole in One** era el más divertido, el que tenía los hoyos más imaginativos y desafiantes y, pese a eso, el que más intuitivo y menos frustrante resultaba.

El **Hole in One** de MSX daba lugar a toda una saga que tendría continuación tanto en el propio MSX como en otros ordenadores como PC-88 o Sharp X1. Hasta llegó a tener una nueva versión en 1991 para Super Nintendo.



Esquemático, pero muy efectivo

En lo que respecta a la crítica, en España la **Micromanía** decía que era “sinceramente, el mejor juego de golf que hemos visto”, lo que le valía para recibir cuatro estrellas en su valoración y cinco en lo que sería el movimiento, “la marcha”. Para la **MSX Extra Hole in One** era “verdaderamente interesante y muy entretenido”. En Gran Bretaña para **What MSX** tanto los aficionados al golf como los neófitos encontrarían interesante el juego, “suficientemente complicado para mantener el interés y crear entusiasmo”. No era tan generosa la francesa **Tilt** con cuatro estrellas sobre seis. La **MSX Magazine** japonesa prefería centrarse más en la protagonista y su minifalda, porque efectivamente manejábamos a una golfista, y además decía que **Hole in One** era divertido, con un campo variado y gráficos bastante conseguidos.



Mr. Chin, edición japonesa

En este 1984 **Hal Laboratory** también publicó **Balance** (バランス数), un juego educativo de operaciones básicas. **Custar** (キュースター) era de tipo puzle con hasta tres jugadores simultáneos con el típico juego de las parejas, pero realizado sobre un cubo en el que nos podíamos ir desplazando por las distintas caras. **Karamaru Chindō-chū** (カラ丸珍道中), otro juego educativo en este caso para que los pequeños conociesen la geografía nipona. **Space Trouble** (スペーストラブル), un *shoot'em up* con un *scroll* vertical muy suave, pero con un movimiento de nuestra nave demasiado parsimonioso.

También de 1984, y algo más destacable que los anteriores títulos, era **Mr. Chin** (ミスター・チン). Bastante parco en lo que al apartado gráfico se refiere, pero muy divertido por el reto que suponía el juego en el que controlábamos a un artista de un circo chino que debía recoger platos y hacerlos girar sobre varios palos, cuidando de que nunca se cayesen y tratando de conseguir que llegasen a estar todos los palos ocupados. De lograrlo, pasaríamos al siguiente nivel de 9 distintos que se componía el juego, ya que el décimo era ya idéntico al primero. No sólo teníamos que estar ojo avizor al giro de los platos, para ver si alguno comenzaba a pararse, sino que también tendríamos que estar atentos a los sables o platos que nos podían tirar desde los laterales.





マジメな君には、おすすめしない!!
新登場
まず、1PLAYER、2PLAYER選択。なお難易度も4段の中から選びます。
ROLLER BALL
AVERAGE
ONE-PLAYER GAME
TWO-PLAYER GAME
HIT TRIGGER TO START
©1984 HAL LABORATORY
ローラーボール　HM-015 ¥4,800　ROM
②ストライカーを引いてボールを突いてください。
CLOSE TO THE EDGE
③A面はスリルの連続。
④B面のスロットマシン。鐘が並ぶと楽しいボーナスが!!
⑤C面はドキドキの連続。上部にボールを上げれば得点はどんどん増える。
ハラ、ハラ。ドキ、ドキ。スリルとスピードと興奮のローラーボール。難易度は4段階に調節自在。あのゲームセンターの楽しさがそのままに味わえます。さあ、君もハルのMSXローラーボールで100万点に挑戦だ!!
株式会社HAL研究所
〒110 東京都台東区台東2-19-10 木村屋ビル4F ☎03-834-7671



TAITO

Los invasores espaciales lo cambian todo

Michael Kogan fue un judío ucraniano que huyó de la Unión Soviética rumbo a Japón, donde trabajó en una fábrica hasta que fue a China para reunirse allí con su padre. En Shanghai funda en 1944 **Taitung**, dedicada a revestimiento de suelos, cepillos y pelucas de pelo natural. Tras la revolución china de Mao Zedong, Kogan decide regresar a Japón en 1950 donde monta **Taito Yoko**, distribuidora de ropa que resulta un fracaso y por eso el 24 de agosto de 1953 fue reemplazada por **Taito Trading Co., Ltd.** (株式会社太東貿易) e inicia su actividad como la primera destiladora de vodka de Japón e importadora de pequeñas máquinas expendedoras de cacahuetes y de perfumes.



Busto de Michael Kogan

Durante 1954 ve que el negocio de las máquinas expendedoras funciona mucho mejor que la destilería de vodka, por lo que **Taito** comienza a trabajar también en las populares máquinas de discos o *jukebox*. Estos aparatos los conseguían defectuosos de las bases militares estadounidenses, los reparaban y los distribuían, siendo un éxito tal que comienzan a centrarse en ese negocio y en 1955 cierran definitivamente la destilería. La paulatina recuperación económica de Japón propicia que **Taito** comience a importarlos directamente de Estados Unidos y en 1962 se convierte en el distribuidor oficial de **Jukebox Inc.** en Japón.



Electra Jukebox de Taito, publicada en un catálogo de 1966

Antes de eso, en 1958 comienza a fabricar máquinas estilo pinball llegando en 1968 a exportar **Crown Basketball**, un pinball de éxito en Estados Unidos. En 1965 también se introduce en el mundo de las máquinas de grúa, donde se podía conseguir un juguete si se atinaba a recogerlo con el brazo mecánico.

En 1972 cambia su nombre a **Taito Co., Ltd.** (タイトー株式会社) y pone su ojo en los videojuegos. Toma el ejemplo de **Pong** y lo copia, práctica muy habitual en la época, lanzando **Elepong** (エレポン), siendo el primer videojuego de Japón por poco margen respecto a **Pong-Tron** (ポントロン) de **SEGA**, otro clon más del **Pong**.



Crown Basketball

En 1978 **Taito** logra un auténtico hito al lanzar en julio **Space Invaders** (スペースインベーダー) de Tomohiro Nishikado (西角 友宏), que se considera como el pistoletazo de salida para la fiebre de los videojuegos en Japón. Su importancia se puede medir en el momento de su salida por todas las unidades vendidas, pero es casi imposible cuantificar su importancia futura en el sentido de todos los programadores japoneses que se dedicaron a la industria del videojuego por influencia de **Space Invaders**, aunque de ello tendremos tiempo de hablar gracias a la versión para MSX.

El 5 de febrero de 1984, durante un viaje de negocios en Los Ángeles, fallece Michael Kogan y su hijo Abraham "Abba" Kogan le sucede, siendo Akio Nakanishi el nuevo presidente. En este momento, 1984, **Taito** entra en el MSX haciendo conversiones de algunas recreativas propias y también tratan de hacer algún juego original.

Antes que para MSX, **Taito** ya había producido juegos para otros ordenadores japoneses como el FM-7 o el X-1, siempre siendo distribuidos los juegos bajo la marca **Nidecom Soft**. Con esta empresa volvemos a toparnos con la opacidad de la época, ya que entramos en el terreno de la especulación al no encontrar prácticamente información sobre ella. Algunas fuentes dicen que se trata de Nichiden Television Industry, que cambió su nombre a **Nideco** en 1974 y fue conocida en Japón por la venta de periféricos, pasando posteriormente a la distribución de software. Mientras que otras fuentes vendrían a aseverar que se trata de una marca de **Carry Lab**, usada seguramente como distribuidora. Esta última teoría podría quedar reforzada mirando catálogos de otros ordenadores japoneses, en los que encontramos varios títulos con el copyright "Nidecom Carry Soft".



Elepong, el nombre no dejaba mucho a la imaginación

Podría haber dudas de si la propia **Taito** realizó las conversiones de sus arcades a MSX, pero al menos respecto a los juegos de 1984 sí podemos asegurar su autoría y los tres juegos que publica son realizados por Hiroshi Tsujino (辻野浩司) y su amigo Akira. El propio Tsujino en su blog confirma que **Taito** tuvo un departamento dedicado al MSX y estuvo funcionando hasta al menos 1985.



Space Invaders, el inicio de la fiebre del videojuego en Japón

Entrando ya en los juegos en sí, **Chack'n Pop** (ちゃっくんぽっぷ) llegaba con pocos meses de margen respecto a la recreativa de la propia **Taito**, publicada en abril de este 1984. Aparece también para otros ordenadores de la época, siendo los autores de los mismo la compañía **Carry Lab** y distribuyendo también **Nidecom** bajo el sello **Nidecom Carry**, otro dato más para pensar que **Nidecom** tuvo la exclusiva de la distribución de los juegos de **Taito** para formatos domésticos. Pero, como ya hemos dicho, **Chack'n Pop** para MSX fue realizado por la propia **Taito**, al igual que la posterior versión para **Famicom** que es con la que guarda más parecidos.



1987, Hiroshi Tsujino en el centro, Akira con chaqueta marrón

El juego está considerado como un antecesor del **Bubble Bobble** (バブルボブル) y con razón, el único enemigo que aparece en el juego es el mismo fantasma que veríamos posteriormente en el juego de los dragones Bub y Bob, los Monsta, al igual que el personaje que en **Chack'n Pop** marca el tiempo límite, el Mighta, arrastrando la piedra que taponará la única salida. Además, el personaje principal del juego, Chack'n, será un personaje recurrente en la posterior saga de **Bubble Bobble** apareciendo en casi todos los títulos incluyendo los **Puzzle Bobble**, también conocidos como **Bust-A-Move** según la zona.

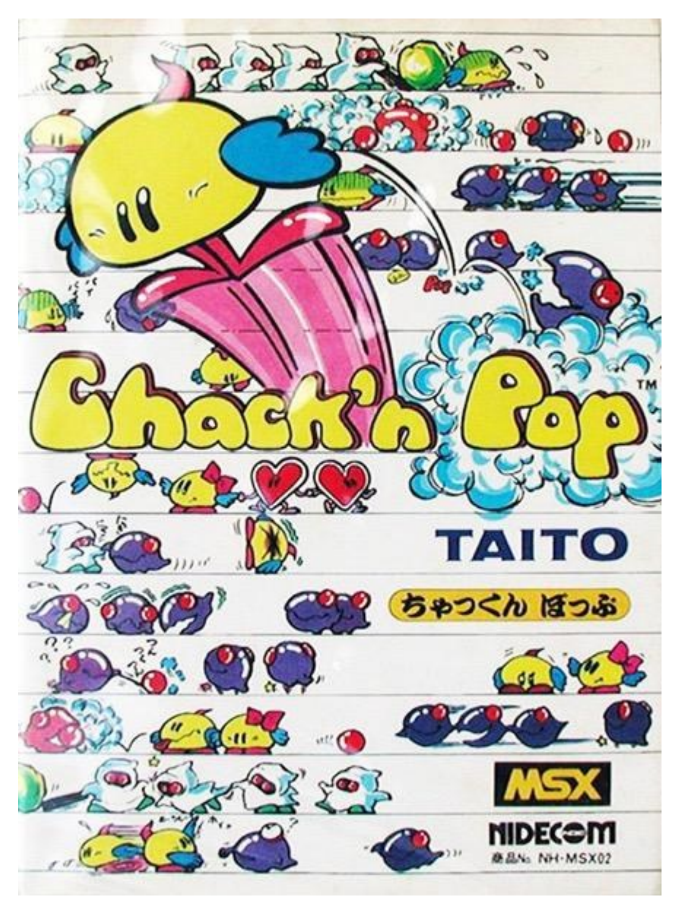
También la estructura recuerda al posterior **Bubble Bobble**, y aunque nada tiene que ver el movimiento de Chack'n con los de Bub o Bob, sí que la manera en la que están construidos los distintos niveles, los *tiles* usados, es tremendamente similar. El movimiento de Chack'n es mucho más particular y principal responsable de las quejas sobre el juego, porque no era sencillo acostumbrarse a un personaje que podía andar pegado al techo y teniendo que encontrar una ruta fijándose en que suelo y techo no estén muy separados para poder alternarlos. Si nos centramos en juegos de plataformas y de pantalla única no resultaría sencillo encontrar algún título con un movimiento aunque sea similar. La otra mecánica interesante del juego es el uso de dos botones para lanzar una bomba a derecha o izquierda, al poco tiempo explotarán y sólo se puede lanzar una bomba al tiempo por cada uno de los lados, teniendo cuidado porque el humo de la explosión también mata a Chack'n. Además, se puede combinar la explosión de ambas bombas creando una humareda mayor, imprescindible en algunos niveles.

La historia del juego es de lo más delirante, el señor Chack'n y la señora Chack'n viven muy felices y están tan enamorados el uno del otro que siempre que están juntos surgen corazones a su alrededor. Los Monsta están muy celosos de ellos, será por la cara vinagre que llevan siempre, y han robado los corazones. Será misión de Chack'n el rescatar esos corazones para que vuelva el amor a su vida.

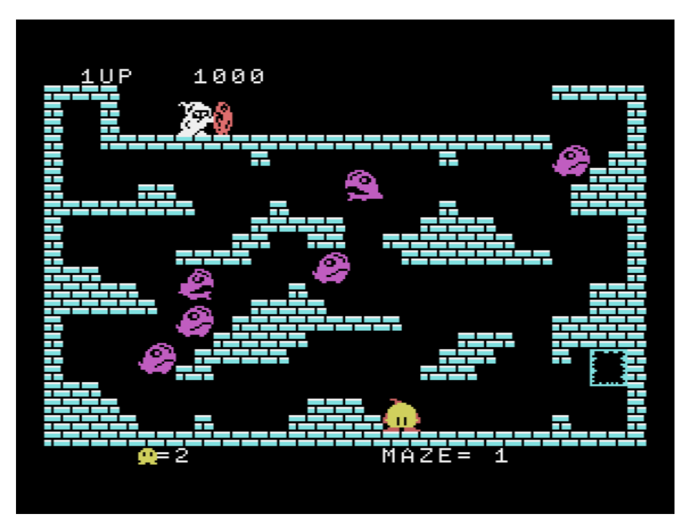
Como era previsible, la versión MSX está algo recortada respecto al arcade, se eliminan las escenas de inicio y de final de juego, y además se pasan de 14 niveles distintos a 8, sin escena final y con el ya hasta clásico *congraturations*. Además, es un juego que pide bastante esfuerzo al jugador para acostumbrarse a su manera de moverse, y la mayoría de niveles plantean un reto bastante grande, lo que puede acabar por desesperarle.

En cuanto a la prensa, en España la **Input MSX** no parecía muy contenta con el juego dándole 32 sobre 50, una nota baja para la revista, pero dentro del texto únicamente se queja de la "monotonía de las pantallas". La **MSX Extra** define el juego de forma curiosa, "mezcla entre comecocos y juego de laberinto", además nombra el juego como Chock'n Pop, un error bastante común por la tipografía que usan en el título del juego.

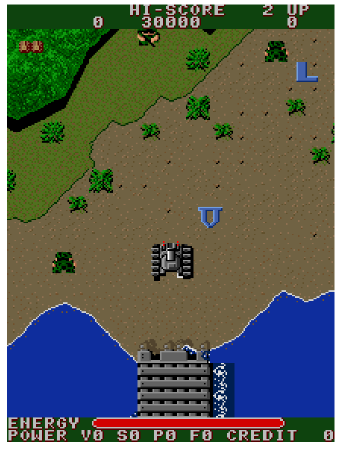




Chack'n Pop



Chack abajo, Monsta de morado y el Mighta, de blanco, con la piedra



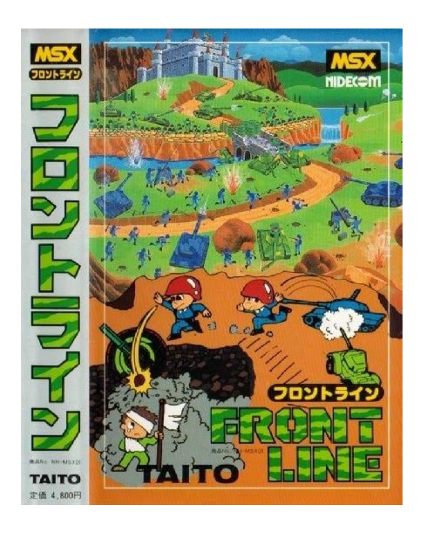




Tank III, Ikari Warriors y Front Line.
Tres maneras similares de llevar un tanque



Los personajes parecían marionetas moviéndose



En Gran Bretaña, la **MSX Computing** le daba la mínima puntuación, una estrella en valoración, pero decían que el juego era "muy entretenido" aunque lo calificaba de más adecuado para el público infantil. Sin duda, no tuvieron en cuenta la dificultad del juego, lo mejor para que el pequeño se desesperé con Chack'n y lo acabe dejando frustrado. En Francia, la **MicrosMSX** y su habitual hachazo lo dejaba en 13 sobre 20, que viendo el historial de la revista no está nada mal. En lo que respecta a Japón, la **MSX Magazine** le daba 4 estrellas pero le pedía al juego un editor de niveles para darle 5 estrellas, debido a la gran competencia que había en esas fechas.

En agosto se publica **Front Line** (フロントライン), también conversión de arcade en este caso de 1982. Si con **Chack'n Pop** hablábamos del antecesor de **Bubble Bobble**, en el caso de **Front Line** estaríamos ante un antecesor de **Ikari Warriors** (怒), teniendo como nexo común entre ambos la recreativa **TNK III** (T・A・N・K). Sí, **Front Line** era de **Taito** e **Ikari Warriors** de **SNK**, pero centrémonos un momento en la jugabilidad de **Front Line** y así nos daremos cuenta que controlamos un soldado que puede disparar y lanzar granadas, siendo de las primeras ocasiones en un videojuego, además el disparo no era un simple botón, sino que se controlaba con un dial rotatorio para así poder apuntar en las 8 direcciones. Además, el soldado podía capturar tanques enemigos y usarlos en su propio beneficio y sí destruían el tanque teníamos un tiempo prudencial para escapar y ponernos a salvo de la explosión. Si el dial rotatorio para el disparo lo unimos a una palanca de toda la vida, tendremos el joystick rotatorio de los juegos de **SNK**, y si nos centramos únicamente en los momentos en los que llevamos un tanque tendremos como resultado el **TNK III**. Todos estos elementos acaban confluyendo en **Ikari Warriors**: el personaje, el joystick rotatorio, las granadas y el poder capturar tanques enemigos.

Eso sí, resulta complicado no tomarse un poco a broma el **Front Line** por la estrambótica manera de moverse que tiene el personaje principal, con unos andares que, unidos al movimiento de la mano que parece ir por cuenta propia, casi parece que lo que estamos controlando es una marioneta. Tampoco colaboraba mucho el lanzamiento de granada, que describía una parábola como mínimo curiosa y que en las primeras partidas podía llegar a asustar porque parecía que nos iba a caer en los pies. Todo esto está fielmente representado en la versión MSX, que en esta ocasión gana a las versiones realizadas por **Carry Lab** para otros ordenadores como X1 o PC-6001 ya que tenían gráficos en algunos casos infantilizados, ojo a los árboles, y un excesivo parpadeo en alguna versión. Sin embargo, la versión MSX no se libra de un más que brusco *scroll* vertical agudizado porque los *sprites* no se mueven en sincronía con el movimiento de pantalla.

El tercer juego fue el **Sweet Acorn** (スイートアーコン), en este caso no era una conversión de arcade, sino que se trataba de un juego completamente nuevo y exclusivo de MSX. Aunque en la edición española de **Sony** e **Indescomp** tenían clara la relación con **Taito**, porque en la parte trasera tuvieron un buen gazapo colando las instrucciones del **Chack'n Pop**.

Sweet Acorn tenía una buena mecánica de juego y bastante original, el protagonista, Sweey, se defendía a base de bellotazos que podía lanzar con fuerza variable, para imprimir más fuerza al lanzamiento previamente tendríamos que subir la barra de potencia pulsando alternativamente derecha e izquierda. Además, una vez lanzada se podría mantener la velocidad de la bellota siguiendo con el mismo mecanismo de pulsar rápidamente derecha e izquierda. Con esta arma, tendríamos que terminar en cada nivel con los Peepas, enemigos que según su color tendrían un comportamiento diferente o soltarían algún objeto.

Gráficamente es un juego colorido y bien realizado, con un buen aprovechamiento del color. Destaca todavía más el sonido, con una buena melodía que ameniza mucho la partida y más elaborada que la inmensa mayoría de las realizadas en 1984. Quizá la mayor pega sería la poca velocidad de Sweey o el no introducir algún otro elemento que diese algún cambio a la jugabilidad durante los diez niveles que ofrecía **Sweet Acorn**. Eso sí, como era habitual al pasar el décimo nivel simplemente volvemos a empezar a mayor dificultad.



Sweet Acorn, con su gazapo en la edición española





LASER DISC
La revolución fallida

En 1984 la empresa **Pioneer** (パイオニア株式会社) lanzaba su propio modelo de MSX: el PX-7. El ordenador venía con una unidad de *Laser Disc* e incorporaba el P-BASIC 1.0 que añadía funciones para poder controlar dicha unidad. Dentro del software de entretenimiento, esto abría una nueva posibilidad al poder incorporar imágenes reales o películas de animación que se reproducían al mismo tiempo que el MSX podía mostrar *sprites* superpuestos en pantalla.



El Pioneer PX-7 hacía posible tener juegos de Laser Disc en MSX

El concepto no era completamente nuevo, ya que en los arcades causaba furor el **Dragon's Lair** de Rick Dyer y Don Bluth que usaba igualmente el *Laser Disc* para poder mostrar una auténtica película de animación con la que podíamos interactuar, aunque dentro de unos límites. Estos mismos límites provocaron que este tipo de juegos fuesen poco a poco abandonados, algo que veremos que también sucedió en el MSX. Pese a todo, **Dragon's Lair** tenía un estatus de juego importante y por eso en las revistas se especulaba con la posibilidad de que el juego fuese convertido a MSX aprovechando el modelo de Pioneer.



Publicidad de Pioneer

El funcionamiento vendría a ser algo similar a los cromas usados en medios audiovisuales para conseguir insertar imágenes por edición, en este caso se aprovechaba el color 0 del MSX, que es el color transparente, y era el que actuaba a modo de croma para poder ver las imágenes que ofrecía el *Laser Disc*. Esto proporcionaba una espectacularidad gráfica y sonora evidente, y sin embargo no fueron muchos los juegos que aprovecharon este formato.

Tengamos en cuenta que esa misma espectacularidad hacía que la imagen de fondo cobrase protagonismo, pero ¿cómo podía aprovecharse de cara a la jugabilidad? Pues de forma nada sencilla, porque, aunque se podía saltar de capítulo en capítulo para ofrecer el vídeo deseado, también es cierto que este sistema no era lo suficientemente ágil como para cambiar de forma rápida y continua a los puntos que le interesase mostrar. Por este motivo, si la decisión era darle el protagonismo jugable al fondo, tendría que ser un juego estilo **Dragon's Lair**, en el que se interactuase en puntos muy concretos del desarrollo del juego. Algo que limitaba la experiencia y generaba juegos muy rígidos y predeterminados, que no iban más allá de pulsar el botón adecuado en el momento preciso. Tras el impacto inicial, recordemos que estamos en 1984 y los gráficos en los arcades todavía tienen una enorme evolución por delante, descubríamos que teníamos juegos que en unos 20 movimientos podían terminarse y esto sumado a que en arcade el coste de la partida era mayor al del resto de recreativas. De todas formas, no solo de **Dragon's Lair** vive el hombre, y también podía usarse para juegos estilo conversacional o novelas jugables.


Dragon's Lair, el deseado

La otra decisión podría ser usar el nuevo invento como fondo de la partida. Imaginad un juego de carreras con fondos reales, por poner un ejemplo, de nuevo tendríamos el impacto inicial, pero seguramente al poco nos empezará a chirriar ver *sprites* de MSX sobre fondo real. Tendríamos la jugabilidad de siempre con fondo real, pero no pegarán ni con cola. Digo fondo, y no carretera, porque tampoco era posible acelerar o ralentizar las imágenes para que acompañasen a la velocidad de nuestro vehículo, así que también estaríamos limitado en ese sentido.

Una tercera opción sería imposible, consistiría en que se pudiesen usar esas imágenes como un *sprite* cualquiera, sería lo deseable pero la tecnología no daba para tanto. Quizá pudiera haberse usado para ofrecer escenas entre nivel y nivel, pero tampoco sería una mejora significativa en lo que a la jugabilidad en sí se refiere.

Entonces, teníamos un ordenador con el coste de llevar la unidad *Laser Disc* y unos juegos en el mismo formato lo que aumentaba también el coste (unos 9.800 yenes). Como hemos visto, el nuevo formato tampoco es que añadiese nuevas funcionalidades y no suponía una nueva forma de jugar, por lo que el mayor precio de los juegos era fácil suponer que al poco supondría un gran impedimento para que la gente los adquiriese.

Sin embargo, **Konami** aprovechó que había lanzado en arcades **Badlands** (バッドランズ) así que trajo la versión MSX. En **Badlands** tomábamos el papel de Gunman, el pistolero del salvaje oeste que tenía como misión capturar a diez forajidos para cobrar sus suntuosas recompensas. Lo que empieza como la típica película de vaqueros en versión anime, poco a poco va derivando hacia una aventura con algún que otro monstruo como invitado a la fiesta.

A la hora de la verdad, **Badlands** consistía en apretar un único botón en el momento preciso, pudiendo escoger entre cuatro niveles de dificultad, el último de los cuales exigía una precisión casi enfermiza. No fue el único juego de este tipo que pudimos ver en MSX, mismamente en 1985 pudimos ver el **Esh's Aurunmilla** (エシュのオルンミラ), algo menos limitado al tener que usar también las direcciones. Sin embargo, la **MSX Magazine** acogió el **Badlands** con algarabía dándole cuatro estrellas y destacando la larga introducción narrada en inglés.

También en el 84 llegó el pionero **Astron Belt** (アストロンベルト) de **SEGA**. Pionero porque en arcades se publicó en 1982 y fue el iniciador de la fiebre de los juegos de *Laser Disc*. Teníamos nuestro *sprite* de MSX en forma de nave, viajando por el espacio y enfrentándose a oleadas de aeronaves enemigas. Las limitaciones hacían que a veces fuese frustrante atinar con nuestro láser, los enemigos estaban grabados en el vídeo, y que acertar a una nave de un grupo hiciese explotar al grupo al completo.



Konami anunciando el Badlands

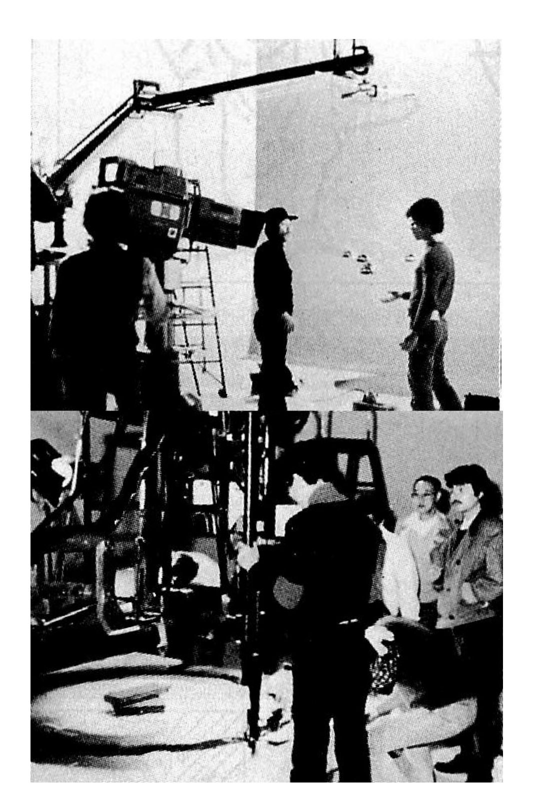


Portada del Badlands

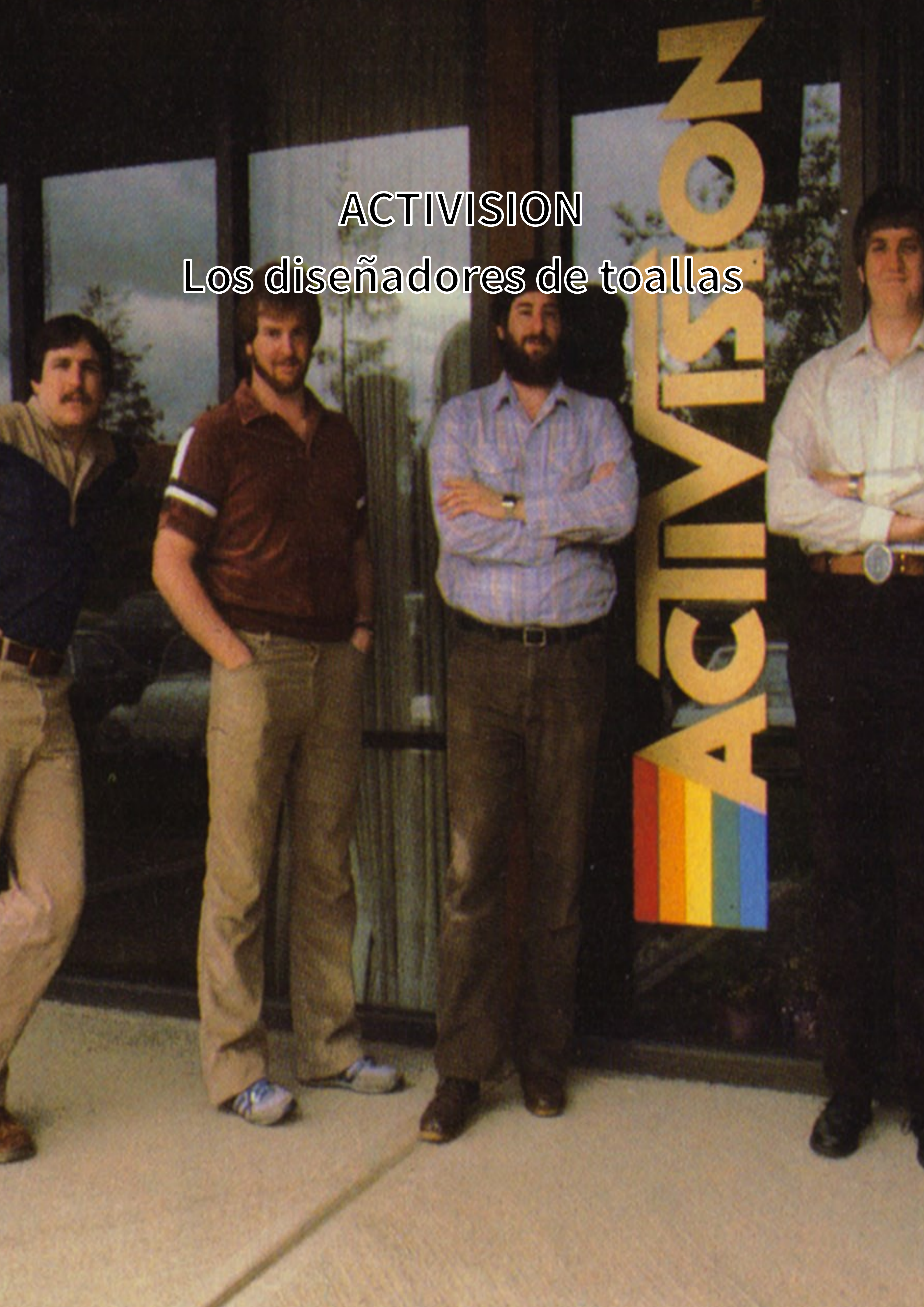
El vídeo resultaba bastante curioso y se crearon escenas específicas para el juego, pero también se tomaron prestadas escenas de **Los Invasores del Espacio** (宇宙からのメッセージ) y la serie **Uchū Keiji Gavan** (宇宙刑事ギャバン). Además, se incorporaron pequeños cortes de **Star Trek II: La Ira de Khan** (Star Trek II: The Wrath of Khan) y **Los Siete Magníficos del Espacio** (Battle Beyond the Stars).

Las ya citadas limitaciones, sumadas a los problemas en la detección de colisiones, el no poder destruir nave por nave y que en algunas partes el decorado actuaba de muro con el que podías chocar, siendo complicado reconocer donde empezaba el muro y por donde podías navegar, hacía que fuese bastante complicado meterse de lleno en la acción.

En definitiva, la aventura del MSX con el *Laser Disc* no fue especialmente exitosa y tuvo una vida más bien efímera.



Momentos del rodaje de las escenas de Astron Belt



ACTIVISION

Los diseñadores de toallas

La compañía **Activision** fue creada en 1979, fruto del descontento de cuatro programadores de **Atari**. Todo comienza cuando llega a manos de David Crane una lista con los videojuegos más exitosos para la consola Atari 2600, la intención era hacer un estudio de estos para tomar ideas para futuros proyectos, pero Crane se da cuenta que varios de los juegos que más beneficios había generado a **Atari** habían sido desarrollados por él en exclusiva. Además, también pudo comprobar que no llegaba a percibir ni el 1% de esos beneficios, ya que por entonces los programadores tenían un sueldo fijo, no tenían extras por ventas y ni siquiera sus nombres se veían reflejados en el juego, permaneciendo en el anonimato.

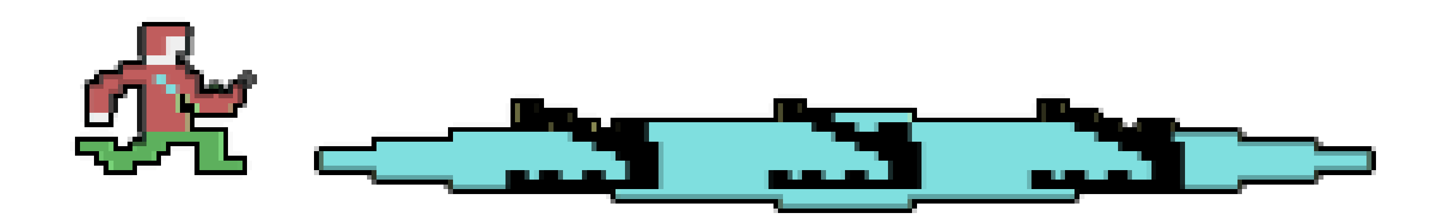


De hecho, la primera vez que se incluye el nombre de un programador es a modo de huevo de pascua en el juego de 1978 **Adventure** para Atari 2600, en una habitación oculta podía leerse el mensaje “creado por Warren Robbinett”. Aunque si hay que ser exactos habría que decir que sería la primera vez que se incluiría el nombre y el apellido del autor, ya que un año antes, en 1977, se publicaba **Starship 1** que ocultaba el auténtico primer huevo de pascua de la historia del videojuego, estamos hablando de una recreativa, y se mostraba el texto “Hi Ron!” por el programador Ron Milner, y además si lo encontrabas te concedían 10 partidas gratis.

Por entonces, únicamente **Atari** podía fabricar cartuchos para su consola ya que el concepto de “desarrollador independiente” ni existía, no había la posibilidad de crear juegos para la consola Atari 2600 si no pertenecías a la compañía. David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller y Bob Whitehead, cuatro de los mejores programadores de **Atari**, se reunieron con Ray Kassar, quien había sustituido a Nolan Bushnell como director ejecutivo de la compañía. Kassar rechazó todas las peticiones para que los programadores consiguiesen un mayor reconocimiento, tanto mediante el pago de regalías como con la aparición de su nombre en las portadas de los videojuegos. Kassar les llamó “diseñadores de toallas” y les despreció diciendo que cualquiera era capaz de crear un cartucho.



David Crane en una imagen promocional





Pitfall! Un gran clásico



Que pensez-vous du marché de la micro-informatique. Croyez-vous aux M.S.X. ?
— Je ne peux pas dire grand-chose au sujet des M.S.X., car ils sont pratiquement inexistants aux Etats-Unis. Ils étaient bien présentés au salon de Las Vegas, mais leur stand n'était pas très important, et n'a pas remporté de succès. Je crois que les M.S.X. arrivent trop tard.

Extracto de la revista Tilt, con David Crane como campeón olímpico



ACTIVISION ENTRARA EN EL CAMPO DE MSX

Activision, un nombre conocido en el terreno de los cartuchos de videojuegos, está preparándose para el mercado MSX. Ya tiene preparados nada menos que seis juegos.

Estos son River Raid, Beamrider, Decathlon, Pitfall, Space Shuttle y Ghostbusters. Los primeros que vamos a ver en España son Ghostbuster, a finales de febrero y Decathlon a finales de marzo. Para cualquier información, pueden dirigirse a Proein, S.A. Velázquez, 10, 5.º, dcha. Madrid.

Noticia sobre Activision en la MSX Extra

La única vía que les quedaba era la salida y la creación de su propia compañía junto al productor musical Jim Levy como director ejecutivo: **Activision**. Pero tenían ante sí un primer escollo que era el adquirir el derecho a poder producir sus propios cartuchos para la Atari 2600, esto les hizo entrar en litigio contra **Atari** durando el proceso desde 1979 hasta 1982, cuando al fin llegan a un acuerdo por el cual **Activision** tendría que pagar derechos a **Atari**, pero de este modo se legitimaría la acción de las desarrolladoras independientes. Esto supuso la reactivación de su producción y la llegada de juegos de gran calidad bajo el sello de **Activision**, pero también se abría una puerta a la llegada de más compañías que trataron de conseguir dinero de forma rápida con productos de ínfima calidad y clones chapuceros de los juegos de mayor éxito. Esta diversificación de la oferta chocó con una época en la que la prensa especializada todavía no estaba muy extendida, lo que complicaba que el comprador tuviese una idea formada del producto que iba a adquirir, de tener una valoración del juego. Esto acabó derivando en la crisis del videojuego de 1983 en Estados Unidos.

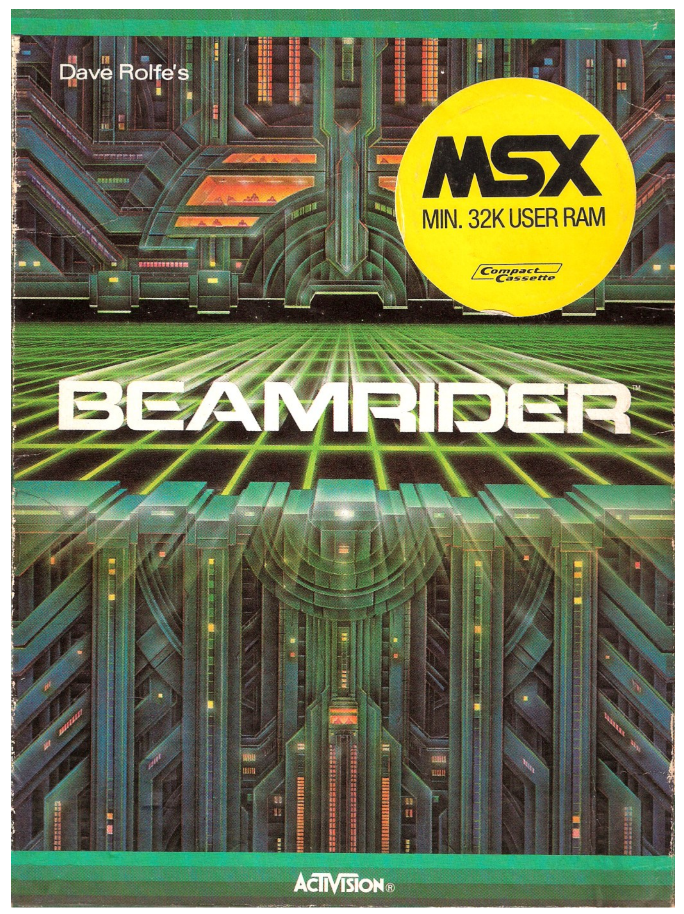
La nueva situación instó a **Activision** a buscar nuevos mercados, diversificar su oferta, y puso sus ojos en 1983 en los ordenadores personales más exitosos en los Estados Unidos: Commodore 64, Apple y la gama de ordenadores de 8 bits de **Atari**. Siguiendo con esta estrategia, en 1984 llegaba a un acuerdo con la japonesa **Pony Canyon** para convertir y distribuir sus juegos para MSX. El acuerdo es recibido con los brazos abiertos en Japón, el videojuego estadounidense gozaba de una gran fama, y ya en la edición de septiembre de la **MSX Magazine**, que se publicaba a principios de agosto, empieza a aparecer publicidad de los juegos de **Activision**, según la cual 3,7 millones de usuarios en todo el mundo habían comprado alguno de sus juegos. Se anunciaba así la primera remesa de juegos que saldrían el 5 de septiembre: **Pitfall!**, **Beamrider**, **Keystone Kapers** y **River Raid**.

Pitfall! fue el primer juego realizado por **Activision** y se convirtió en un clásico instantáneo, liderando durante 64 semanas consecutivas la lista de juegos más vendidos en Atari 2600. La idea del juego la fue madurando su programador, David Crane, durante años, ya en 1979 diseñó a un personaje corriendo, y no fue hasta 1982, una vez terminado el pleito contra **Atari**, que empezó a pensar en ese personaje corriendo por un camino, ideando que el camino estaría en la jungla y diversos peligros serían la razón para que corriese. Como dijo el propio David Crane, la idea le llevó 10 minutos y fueron 1000 horas programándola.

El reto era mayúsculo, Crane diseñó un juego dividido en 256 pantallas para albergar en los 4KB de capacidad que tenían los cartuchos de Atari 2600 de entonces, todo ello con sprites en varios colores, sin parpadeos y en movimiento. La maestría de David Crane se demostraba al comprobar que en 50 bytes fue capaz de diseñar el mapeado completo. La aventura de Pitfall Harry ya podía comenzar y con él teníamos al que podemos considerar como el precursor de los juegos de plataformas.

El objetivo era recolectar 32 tesoros en el tiempo límite de 20 minutos. Tiempo insuficiente para recorrer las 256 pantallas, pero **Pitfall!** tenía truco y eso le añadía una mayor profundidad, porque aunque inicialmente nos movíamos por un camino, en algunos puntos se podía acceder a la zona subterránea y ésta era un atajo. Cada pantalla que atravesábamos por la pantalla inferior equivalía a tres recorridas por la parte superior, así que había que trazar un recorrido alternando la parte superior y la inferior que posibilitase el conseguir los 32 tesoros.

No sólo eso, con este planteamiento el juego ofrecía el reto de conseguir la puntuación perfecta, cifrada en 114.000 puntos. Teniendo en cuenta que los choques con algunos obstáculos no nos restaban una vida, sino que nos restaba puntos, la partida perfecta se conseguía recogiendo los 32 tesoros antes de los 20 minutos sin haber cometido ningún error. Era un reto atrayente, y **Pony Canyon** se encargó de recalcarlo en sus anuncios de la versión MSX publicados en la **MSX Magazine**.



Beamrider

En occidente suele haber dudas de quién fue el autor de la conversión, una vez descartado David Crane quien en la revista francesa **Tilt** dijo que conocía el MSX, pero nunca lo había usado. Un vistazo a la **MSX Magazine** de marzo de 1988, página 75, despeja cualquier duda porque en un reportaje sobre **Pony Canyon**, ellos mismos desvelan que se encargaban de la conversión a MSX, quizá sus propios programadores o quizá encargándoselo a algún grupo externo.


David Rolfe

La versión MSX se realizó a partir de la de Colecovision que se había publicado en febrero, debido a la similitud entre el hardware de ambas máquinas. De Colecovision hereda todo, incluido un pequeño error que sucede al coger el último tesoro ya que en la versión original el juego se para, pero en Colecovision y MSX no, el juego continúa hasta llegar el tiempo a cero, lo que puede llevar a confusión. De todas formas, no es un error que condicione la jugabilidad.

ACTIVISION® 私たちの創ったゲームの

世界を興奮させたアクティビジョンのソフトが遂に上陸、



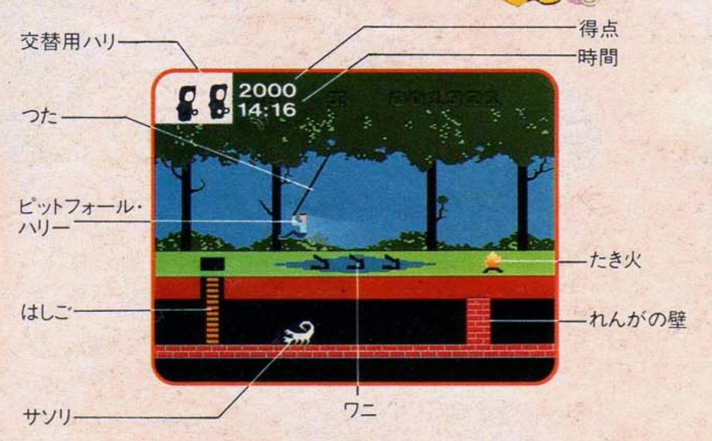
PITFALL!™

★'83最多売上ゲーム賞受賞(ビルボード誌)
★'83最高人気賞受賞(ビデオゲームマガジン誌)

Designed By
David Crane

ピットフォールの作者デビッドです。君達にこのゲームのこつを一つ伝授すると、「ジャンプのテクニックを磨け」という事かな。障害物によってジャンプのタイミングを変えないとうまくいかないんだ。特にワニとさそりは練習を重ねてクリアしてくれ。すごい点数の知らせを待ってるよ。





おとし穴を飛びこえ、ロープにぶらさがって池を越え、サソリや、コブラやワニとたたかい(のり越え)、地下道を走り抜け、ジャングルの中を宝物を探してつき進むゲーム。
255ものシーンが展開されます。
全世界で370万本売れた超ベストセラーです。

世界最高得点●114,000点



★ライセンスカード・プレゼント！
20,000点を超えれば君もハリークラブの仲間です。画面の写真を送って頂ければ、ライセンス・カードをお送りします。
尚、パーフェクトゲームは114,000点です。
(ただしPONYCA LAND会員に限ります。)



BEAMRIDER™

★'84ベストカートリッジ賞受賞

Designed By
David Rolfe

このゲームでは常に中央のビーム線をキープすること、白い円盤は素早くやっつけてしまうことだ。14面のジッグ爆弾、16面のマグネティック爆弾には相当くやしい思いをすると思うよ。ところで、日本の皆から僕の好きなサイクリングやロックの話、そしてゲームの話を手紙でくれるとうれしいな。

ビームライダー



制限シールドが99セクターに渡り地球を覆っている。次々と現れる敵インベーダーの攻撃をかわしながら、レーザーラリアットで攻撃する３Ｄ的スペースファンタジーゲーム。
敵の母船をやっつけるとボーナス得点が得られます。
レベルは３段階、プレーヤーは１～４人選択可。

世界最高得点●144,742(セクター31)

★ライセンスカード・プレゼント！
登場する敵は全部で十数種類、それぞれが全く違う宇宙的な動きをします。20セクター、60,000点を達成すれば君をビームライダーとして任命し、ライセンス・カードをお送りします。
(ただしPONYCA LAND会員に限ります。)

●写真の送り先は 株式会社 ポニー PONYCA企画部〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F宛まで。

PONYCA LAND


●機関誌PONYCALAND

※このたびアクティビジョンの強力なラインアップを加えＰＯＮＹＣＡはユーザーズクラブ〝PONYCA LAND〟を結成致します。ユーザーの皆さんとＰＯＮＹＣＡ、そしてゲームデザイナーの交流を深め、ＨＯＴなより豊かな情報(機関誌ＰＯＮＹＣＡ ＬＡＮＤ〈12ページ〉年６回発行)をお届けし、日本に限らずアメリカを含めた大きな組織にしていきたいと思います。現在アクティビジョンでは、各ゲーム毎にクラブ組織（ピットフォールで20,000点を越えた人達の為の〝ハリークラブ〟、キーストンケーパーズで35,000点を越えた人達の集りとして〝ビリークラブ〟等があります。)があり、ＰＯＮＹＣＡ ＬＡＮＤはその日本支部としての機能も持ち、各々のアメリカへのライセンス登録を代行します。

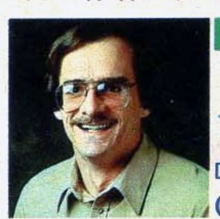
※ＰＯＮＹＣＡ ＬＡＮＤに入会を希望される方は、住所、氏名、年齢、職業、手持ちのパソコン機種をお書きの上、600円分の切手（1年分）を添えて下記宛先までお送り下さい。楽しい会員の企画をいろいろ用意していますので、どうぞ御期待下さい。

宛先
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
日本ビルディング3F
株式会社ポニー PONYCA企画部
PONYCA LAND係まで

新記録を作るのは日本の皆さんかもしれない。

ROM CARTRIDGE MSX 解説書付¥4,800

そして作者からのメッセージも届いた。さあ、みんなの腕を見せてやろうじゃないか！



KEYSTONE KAPERS™

★'83(ゲームセンター用)功労賞受賞、
ゲーム・オブ・ザ・イヤー賞受賞(エレクトロゲーム誌)

Designed By
Garry Kitchen

ハリーよりも先に屋根に登らないこと。どうしてって？――降りられないからさ。このゲームの秘訣はね。模型飛行機やショッピングカートのくる周期を知る事だよ。このゲームは緊張しないで、気軽に楽しんでもらえるように作ったつもり、僕のアドバイス参考にしてがんばって！



RIVER RAID™

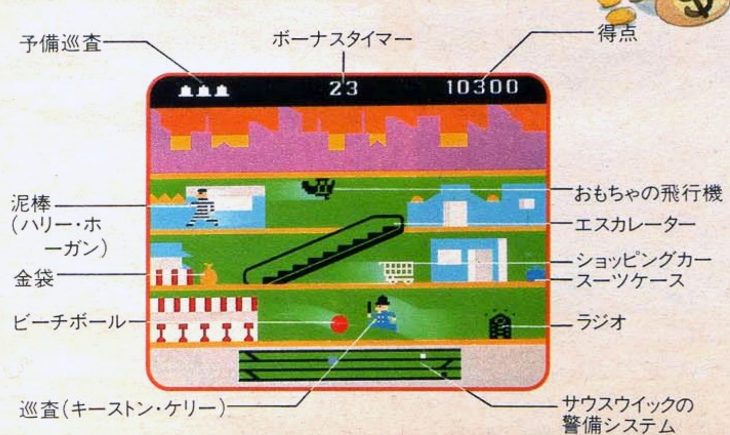
★'84アップデイト優秀ゲーム賞受賞(ビデオゲームマガジン誌)
★'83ベストアクションゲーム賞受賞(エレクトロゲーム誌)

Designed By
Carol Shaw

川はセクションに分かれているから、何ならメモをとっておくと役に立つわよ。慣れれば燃料補給の最中に補給庫を爆破することもできるようになるから、得点と燃料を同時に獲得することも可能よ。ぜひトライしてみて。



キーストン ケーパーズ



向こう見ずの悪党ハリー・ホーガンが、いつもの手口で泥棒に入った。このデパートには警備システムが設置されているので、奴の動きが手にとるようにわかる。君の任務は色々な障害をうまくかわして、悪賢いハリーを追い詰め、捕えることだ。さあ、一時もはやくとっつかまえろ。

世界最高得点●1,000,000点



★ライセンスカード・プレゼント！
ビリークラブに入りませんか、キーストンケーパーズで35,000点以上を出せばあなたにもその資格があります。写真をお送り頂ければライセンス・カードをお送りします。
(ただしPONYCA LAND会員に限ります。)

リバー レイド



川を支配している敵軍（軍艦、戦車、ジェット機、ヘリコプターなど）の攻撃を避け、敵を粉砕し、橋を破壊するゲーム。君のジェット機の燃料が切れる前に、給油してどんどん北上しよう。レベルは4段階、プレーヤーは1～2人選択可。70以上のシーンが展開されます。

世界最高得点●1,000,000点



★ライセンスカード・プレゼント！
このゲームで君はいくつの橋を破壊できるか？10,000点以上得点を上げれば、君をリバーレイダー官として認命しよう。写真を送って下さい。ライセンス・カードをお送りします。尚、最高点1,000,000を出せば、画面は！マークに変わる。そこまでいけば君は世界最高峰の仲間入りだ。
(ただしPONYCA LAND会員に限ります。)

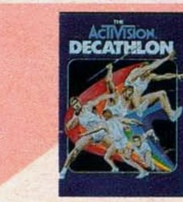
ACTIVISION

アクティビジョン第2弾11月5日発売！ご期待下さい。





ヒーロー
Designed By John Van Pyzin





デカスロン
Designed By David Crane



ZENJI

ゼンジー
Designed By Matthew Hubbard

ROM MSX 解説書付 ¥4,800 ●パッケージの仕様は一部変更になる場合があります。

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。



株式会社ポニー
PONYCA企画部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL 03-265-6377
販売元／株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8　TEL03-265-8051
札幌支店TEL011-511-5151　大阪支店TEL 06-541-1601
仙台支店TEL0222-61-1741　広島支店TEL082-243-2915
東京支店TEL 03-265-8241　福岡支店TEL092-751-9631
名古屋支店TEL052-322-4001
ニッパンポニーTEL 03-667-3741

Curiosamente, **Pitfall** oficialmente se queda en Japón en lo que a su versión MSX se refiere, siendo de los pocos juegos de **Activision** que no llegó a Europa en versión casete, existiendo únicamente la versión cartucho distribuida por **Pony Canyon**. Aunque en la revista española **MSX Extra** número 2 llegó a anunciarse su distribución junto a otros juegos de **Activision** por parte de **Proein**, a día de hoy no ha quedado constancia de su existencia ni en anuncios ni en listas de juegos a la venta en tiendas.



Fotograma de Keystone Cops

Beamrider era originario de la Intellivision y fue programado por David Rolfe, la versión MSX también era conversión de la de Colecovision y la firmaba el grupo **Action Graphics**. Un *shoot'em up* con 99 niveles a superar en un escenario esquemático que se movía con suavidad ante nuestros ojos. Una mecánica muy simple como correspondía a un juego de naves de esta primera época, pero que representaba de forma eficaz un escenario tridimensional pese a la simpleza de sus gráficos.



Keystone Kapers, a la caza del caco

Garry Kitchen fue el autor para Atari 2600 de **Keystone Kapers**, en el que encarnábamos al policía Keystone Kelly que debía atrapar al ladrón Harry Hooligan, quien había robado en el centro comercial. El juego estaba inspirado en la serie de películas silentes **Keystone Cops** de Mack Sennett, pertenecientes al género *slapstick* o de golpes y porrazos entre cuyos mayores exponentes están Charlie Chaplin, Buster Keaton o Harold Lloyd. Esta serie de comedias reflejaban a unos policías incompetentes y tuvo gran aceptación a principios del siglo XX.

El centro comercial donde transcurría la acción se dividía en tres pisos más la azotea, pudiendo subir mediante escaleras mecánicas, situadas en los extremos del mapa, o mediante el ascensor. El objetivo era evitar que Harry Hooligan alcanzase la última pantalla de la azotea, momento en el que lograría escapar. Para ponérnoslo más difícil, tendríamos que sortear diversos objetos como carritos de la compra o aviones teledirigidos, que se moverían más rápido, al igual que el ladrón, según fuésemos superando niveles.

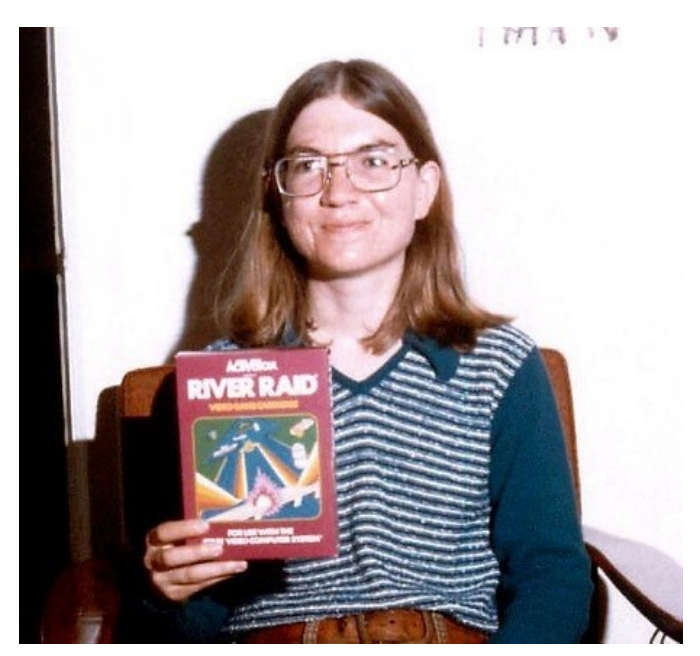
De nuevo, y como en el resto de los juegos comentados, la versión de MSX procedía de la de Colecovision, aparecida poco antes en junio, y ésta, al igual que el **Beamrider**, sí que tuvo una distribución fuera de Japón, llegando a Europa. En España, la **MSX Extra** decía que sus gráficos estaban "bien logrados", aunque el artículo no demostraba demasiado entusiasmo. Mucho más generosos estuvieron en Japón en la **MSX Magazine**, dedicándole dos páginas completas y dándole cuatro estrellas sobre cinco. Además, destacaba que **Pony Canyon** ofrecía un certificado a todos los que fuesen capaces de superar los 35.000 puntos.

River Raid apareció en Atari 2600 en diciembre de 1982 y fue otro éxito de ventas, llegando a recibir un cartucho de platino el 27 de junio de 1983 tras alcanzar el millón de unidades vendidas. Su programadora, Carol Shaw, era además la primera mujer creadora de videojuegos y con este **River Raid** conseguía crear un juego casi infinito gracias a la generación de números pseudoaleatorios que creaban en cada partida el mismo recorrido, pero ocupando mucho menos espacio en memoria. Sin embargo, el comportamiento de los enemigos también se generaba de forma aleatoria, pero mientras que el generador del recorrido se reiniciaba en cada partida, de ahí que siempre genere el mismo trazado, el de los enemigos no, para dar al juego un factor imprevisible.

La mecánica era simple, como corresponde a un juego de 1982, y debíamos guiar a nuestro avión por una serie de recorridos en los que tendríamos que enfrentarnos a tanques, barcos, aviones, helicópteros y en algunas versiones del juego, como la de MSX, globos aerostáticos. La acción se iba desarrollando a lo largo de un número de niveles aparentemente infinitos, divididos cada uno de ellos por un dique. Resultaba novedosa la opción de acelerar o frenar la velocidad del avión y la necesidad de recargar combustible en unas plataformas que debíamos sobrevolar para tal efecto. El juego terminaba si se alcanzaba el millón de puntos, momento en el que la puntuación se sustituía por varios signos de exclamación.

De nuevo, la versión MSX es conversión de la de Colecovisión, aparecida en febrero del 84, y el encargado de realizarla fue **Grania Software**, compañía de la que no hay noticia de ningún otro juego en ninguna plataforma. Colorista y con un *scroll* suave, era una buena conversión para MSX como el resto de los juegos que hemos visto hasta ahora de **Activision.**

En cuanto a la recepción en la prensa, en España la **Input MSX** le daba un 37 sobre 50 dejando claro que creían que se quedaba corto en el aspecto gráfico, hay que tener en cuenta que es una revista de julio del 86. La **MSX Magazine** española coincidía en su valoración técnica y daba una nota similar con un 7 en adicción. En Gran Bretaña, la **What MSX** le concedía un 8, pero **Computer and Videogames** le atizaba con saña y suspendía el juego con un 4 en valoración, el texto además era demoledor y afirmaba que el juego era aburrido, nada original y merecía hundirse en el río para no volver nunca a la superficie. En Francia, tanto **Tilt** como **MSX Magazine** eran bastante acordes en una valoración de aprobado, aunque la segunda incluso suspendía el juego en el apartado de interés. Mucho más generosa era la holandesa **MSX Gids** con 4 estrellas sobre 5 en calidad.

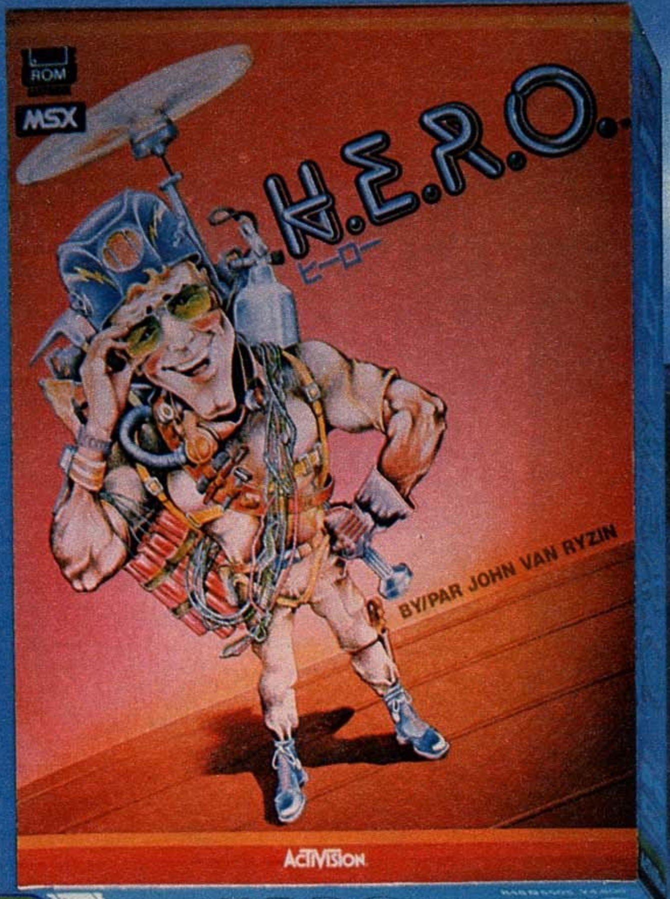


Carol Shaw con su criatura



River Raid, ataque a los diques









デカスロン
DECATHLON
Designed By David Crane

デカスロンは何と10種目の陸上競技を競い総合得点で優勝が決まる苛酷なオリンピック競技だ。きみは、①100m走②走幅跳び③砲丸投げ④走高跳び⑤400m走⑥ハードル走⑦円盤投げ⑧棒高跳び⑨やり投げ⑩1500m走の全ての競技に高得点を出すことができるかな。
☆**認定証プレゼント！** 得点10,000点以上出して、きみもメダリストになろう。



ヒーロー
H.E.R.O.™
Designed By John Van Ryzin

火山の噴火で坑夫たちが鉱山に閉じこめられてしまった。さあ、〝ヒーロー救助隊〟の出動だ。崩れた坑道は迷路のようだし、おまけに毒グモや毒蛇などもひそんでいる。ダイナマイトで岩壁をふっとばし、レーザー光線で毒グモなどをやっつけて、一刻も早く坑夫たちを救助するのだ。
☆**認定証プレゼント！** 得点75,000点以上出して、きみも〝ヒーロー部隊〟の仲間になろう。

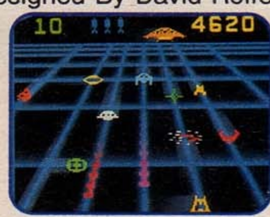
面白さ、

ピットフォール
PITFALL!™
Designed By David Crane



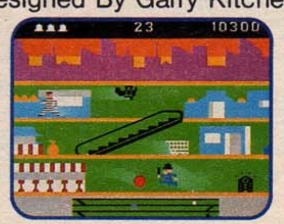
落し穴があったり、ワニ等のいるジャングルの中をあなたはどこまで進んでいけるか？

ビームライダー
BEAMRIDER™
Designed By David Rolfe



次々と現れる敵の攻撃をかわし、レーザーラリアットで攻撃する宇宙的ウォーゲーム。

キーストンケーパーズ
KEYSTONE KAPERS™
Designed By Garry Kitchen



様々な障害を避けながら、デパートの中に侵入した泥棒をとっつかまえろ！

リバーレイド
RIVER RAID™
Designed By Carol Shaw



川を支配している敵軍の攻撃を避け、敵を粉砕し、橋を破壊し、川を占領せよ。

●各ソフト共 ROM MSX 解説書付￥4,800

ZENJI

DECATHLON

by DAVID CRANE

ACTIVISION

THE ACTIVISION DECATHLON

ゼンジー

ZENJI

Designed By
Matthew Hubbard

生命の源が鼓動して緑のエネルギーを送り出している。しかし、生命の源につながっていないエレメントには緑のエネルギーが流れて来ない。エレメントを回転させて連結させろ。緑のエネルギーを全てのエレメントに充満させるのだ。ぐずぐずしてると時間切れになる。このゲームで、キミの知能指数もわかるぞ!?

続々。



※このたびアクティビジョンの強力なラインアップを加えPONYCAはユーザーズクラブ〝PONYCA LAND″を結成致しました。
ユーザーの皆さんとPONYCA、そしてゲームデザイナーの交流を深め、HOTなより豊かな情報(機関誌PONYCA LAND<12ページ>年6回発行)をお届けし、日本に限らずアメリカを含めた大きな組織にしていきたいと思います。現在アクティビジョンでは、各ゲーム毎にクラブ組織（ピットフォールで20,000点を越えた人達の為の〝ハリークラブ″、キーストンケーパーズで35,000点を越えた人達の集りとして〝ビリークラブ″等があります。)があり、PONYCA LANDはその日本支部としての機能も持ち、各々のアメリカへのライセンス登録を代行します。
※PONYCA LANDに入会を希望される方は、住所、氏名、年齢、職業、手持ちのパソコン機種をお書きの上、600円分の切手(1年分)を添えて下記の宛先までお送り下さい。楽しい会員の企画をいろいろ用意していますので、どうぞ御期待下さい。
宛先は右記の株式会社ポニーPONYCA企画部 PONYCA LAND係まで

安心して選べる**PONYCA**のソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。



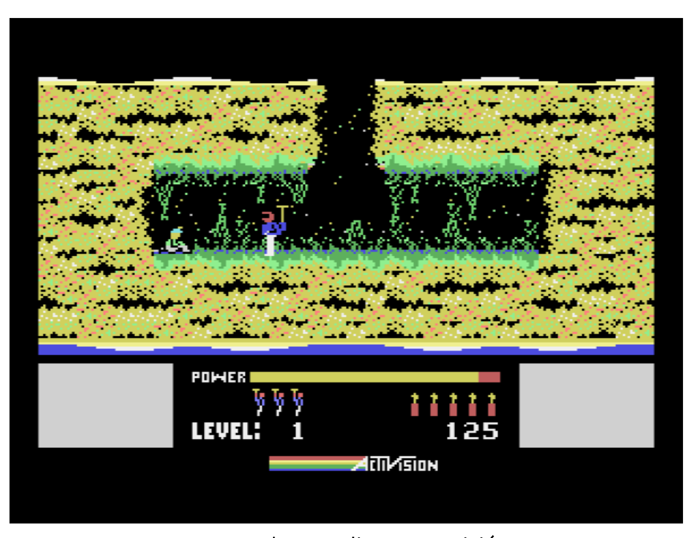
株式会社ポニー
PONYCA企画部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL03-265-6377
販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8051
札幌支店TEL011-511-5151 大阪支店TEL 06-541-1601
仙台支店TEL0222-61-1741 広島支店TEL082-243-2915
東京支店TEL 03-265-8241 福岡支店TEL092-751-9631
名古屋支店TEL 052-322-4001
ニッパンポニーTEL 03-667-3741

Helicopter Emergency Rescue Operation o **H.E.R.O.** fue creado por John Van Ryzin, uno de los talentos captados en la primera sucursal creada por **Activision**, en Nueva Jersey. Su primer juego iba a ser **Cosmic Commuter**, pero fue descartado durante la fase de testeo por no alcanzar los estándares mínimos de calidad que exigía **Activision**. Pese a este pequeño fracaso, la compañía siguió confiando en John y le animó para que crease otro juego puliendo los defectos de su primera obra y centrándose más en la jugabilidad. Para ello, John encontró la idea para su nuevo juego en un viaje de fin de semana en el que exploró una cueva y lo mezcló con su obsesión infantil por Superman, el hombre de acero que podía volar y lanzar rayos por sus ojos. Como Activision no estaba por la labor de conseguir más licencias, sustituyó la capa por una mochila propulsora.



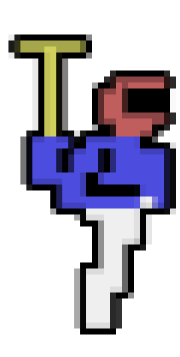
H.E.R.O., misión rescate

De ese proceso nació **H.E.R.O.**, publicado en marzo de 1984 para Atari 2600 y convertido a MSX por **The Softworks**, otro grupo del que tampoco se conoce ningún otro trabajo. Podría llegar a intuirse que tanto **The Softworks** como **Grania Software** eran nombres que se daban los programadores de **Pony Canyon** que hacían estas conversiones, más que el de un grupo realmente establecido e independiente. Es hasta posible que usasen esos nombres para hacer parecer que las hacía algún grupo americano.



A punto de cumplir con tu misión

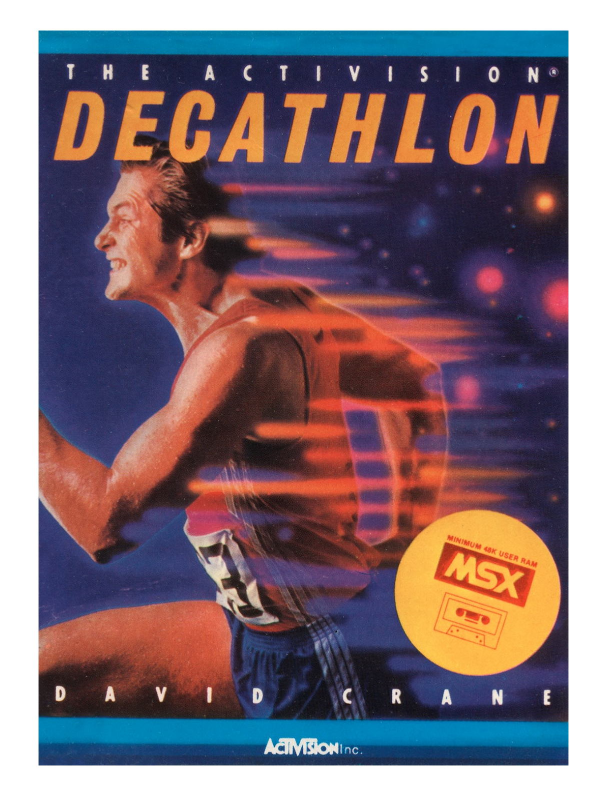
Nuestro protagonista, Roderick Hero, tiene la misión de rescatar a mineros atrapados en el monte Leone. Como ayuda, cuenta con una mochila propulsora, a modo de mini helicóptero, que le permitirá viajar por los túneles y salvar toda clase de obstáculos. Además, cuenta con un mini láser para poder eliminar enemigos y unas cargas de dinamita para realizar pequeñas voladuras que permitan despejar el camino. La gracia del juego está en el movimiento de nuestro personaje al accionar la mochila, ya que eso nos permitirá permanecer en el aire, pero la dificultad viene a la hora de descender, ya que ahí tendremos que jugar con la inercia y la gravedad. Además, tendremos que rescatar a cada minero en un tiempo límite, representado por un indicador de potencia de nuestra mochila, que desciende al usarla o al disparar nuestro láser. En total, tendremos 20 niveles diferentes ante nosotros, una vez superados volveremos al número 17 que el juego nos marcará como *PRO*.



H.E.R.O. es, seguramente, uno de los juegos más queridos de los realizados por **Activision** para MSX. Esto también se reflejaba en la prensa, ya que fue analizado en multitud de revistas. Si empezamos en España, la **Input MSX** lo puntuaba con un 39 sobre 50 destacando sus "gráficos excelentes, llenos de color y detalles divertidos". En la **MSX Club**, la redactora Claudia Tello lo incluía en un reportaje sobre sus cinco juegos favoritos del sistema. Previamente, la misma redactora lo había analizado en la **MSX Extra** señalando que tenía unos gráficos "muy buenos", aunque el sonido era "reiterativo", destacando las distintas fases del juego por tener un "gran colorido e imaginación". La **MSX Magazine** hablaba de una "experiencia sin igual" y de un juego innovador en cuanto a la temática, dándole un 9 en adicción.

En Francia, la recepción en prensa fue más dispar, aunque era algo que podíamos esperar conociendo un poco la idiosincrasia de las revistas galas. **Tilt** rendía honores al juego al concederle 5 estrellas sobre 6, destacando un "grafismo y animación excelentes". En junio del 86, la misma revista **Tilt** volvía a realizar un pequeño análisis del juego y ya lo calificaba como "un gran clásico de los juegos de acción". Sin embargo, la **Standard MSX** era la nota discordante, algo que tampoco nos debe extrañar de esta revista, y le daba un discreto 13 sobre 20, sobre todo si lo comparamos con el 15 que le daban en la misma página al juego francés **Pyro-Man**. La **MSX Magazine** francesa era algo más generosa con 4 estrellas en gráficos y 3 en interés.

Pocas ocasiones vamos a tener de saber la opinión de alguna revista alemana, pero en el caso de **H.E.R.O.** sí que tuvo aparición en la **Happy Computer**. Decía que los gráficos eran coloridos, el movimiento del juego era razonablemente rápido y el número de niveles evitaba el aburrimiento. En definitiva, "un juego rápido que vale la pena". Para la holandesa **MSX Club Magazine** los gráficos multicolor sorprendían, aunque el sonido decepcionaba. De nuevo, la japonesa **MSX Magazine** le dedicaba dos páginas a un juego de Activision, aunque la nota, 3 estrellas, no pareciese ser muy espectacular. Resultaba curioso leer cómo los japoneses se sorprendían de que el juego se desarrollase mayoritariamente en vertical, descendiendo, cuando ellos esperaban más una mina desarrollada en horizontal. Incidía una y otra vez en el origen estadounidense del juego, como tratando de prevenir al público japonés ante lo que podía resultar un choque cultural.



Decathlon, deporte electrónico



En las instrucciones del juego se especificaba que algo "especial" pasaría si el jugador era capaz de superar los 999.999 puntos, una verdadera proeza, y en las instrucciones en español de **Proein** se decía que la operación de rescate llegaría a su final al alcanzar esa puntuación. La realidad es que no había final, lo único que ocurría es que el marcador de puntos pasaba a mostrar un "!!!!!!".

Contra todo pronóstico, hubo jugadores que consiguieron superar esa puntuación e incluso algunos escribieron a **Activision** mostrando su decepción por tan exigua recompensa.

Decathlon era obra de David Crane, apareciendo firmada por **Action Graphics** en su versión MSX, los mismos del **Beamrider**, **Zenji**, que reseñaremos a continuación, y del **Rockn' Bolt** que se publicaría en 1985. **Action Graphics** era una empresa de Illinois y que no sólo recibía encargos de **Activision** y en años posteriores tendremos la oportunidad de ver uno de sus trabajos para **Epyx**.



Parche de oro al superar los 10.000 puntos en Decathlon

La versión original de **Decathlon**, para Atari 2600, aparecía en 1983, el mismo año del **Track & Field** de arcade, y en 1984 coincidían las versiones MSX de ambos juegos. **Decathlon** era más completo al tener las 10 pruebas de la disciplina atlética, aunque ofrecía un aspecto, en cuanto a sus atletas y a la representación de las pruebas, que parecía más anticuado, como salido de la película *Carros de Fuego*. La salida en las carreras en posición erguida, en lugar de la salida con los tacos de pista, la técnica que se mostraba en concursos como el lanzamiento de peso, todo parecía rescatado de una época anterior.

El juego ganaba enteros cuando participaban varios jugadores, ya que a un solo jugador no había el desafío de superar ciertas marcas en cada prueba, sino que se imponía una versión más realista y cercana al verdadero Decathlon, por lo que no existía la posibilidad de una eliminación y en el peor de los casos saldríamos de una prueba con cero puntos. Eso sí, **Activision** en Estados Unidos y para Atari 2600 ofrecía el otorgar parches según la puntuación que obtuviésemos. Mandando una foto con la puntuación final podíamos conseguir un parche imitando el oro, superando 10.000 puntos, plata, entre 9.000 y 9.999, o bronce, entre 8.600 y 8.999.

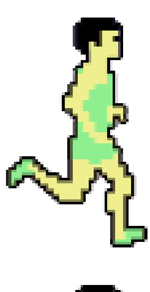


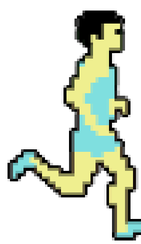
Zenji, a darle al coco

Zenji era obra de Matthew Hubbard y la versión original salió para la Atari 5200. De nuevo, conversión para MSX desde la Colecovision a manos de **Action Graphics** para este juego de estilo puzle, en el que teníamos que conseguir crear un circuito continuo para teñir de verde todo el recorrido. Cada una de las parcelas en que se divide cada nivel, tenía un trozo de circuito que podía ser de distintas formas, podíamos girar cada parcela para así poder conseguir nuestro objetivo y así pasar al siguiente nivel. Al igual que ocurrió con **Pifall!**, **Zenji** únicamente tuvo distribución oficial en Japón.



Estos serían los siete juegos con los que **Activision** entró en 1984 en el mundo del MSX gracias a **Pony Canyon**. Todos ellos comparten el hecho de ser conversiones de Colecovision, lo que era una buena noticia ya que eso significaba que también se aprovechaba el *hardware* del MSX. Algo que contrastaba con la segunda mitad de los años 80, en la que los juegos que llegaban de esta compañía cambiaban radicalmente y eran en su totalidad conversiones del Spectrum. Se trata de otra **Activision**, una con sede en Gran Bretaña con divisiones como **The Software Studios**, **Electric Dreams** o **System 3**, una empresa ya muy distinta a la época inicial de **Activision** y que además ya no contaba con **Pony Canyon** como intermediario dentro del mundo MSX.







Jim Levy y David Crane

PONYCA LAND — EL DATO

La entrega de insignias de **Activision** no era exclusiva de los Estados Unidos. **Ponyca** formó un club de usuarios de nombre **Ponycaland**, que incluía el envío de revistas con las novedades de la empresa y para apuntarse había que enviar el formulario junto a sellos por valor de 600 yenes, lo que daba derecho a ser miembro durante un año. También entregaba insignias a sus miembros si superaban una cantidad de puntos en algunos juegos de **Activision**:

Pitfall! – 20.000 puntos

Beamrider – 60.000 puntos

Keystone Kapers – 35.000 puntos

River Raid – 10.000 puntos

SOFTWARE BRITÁNICO
La punta de lanza europea

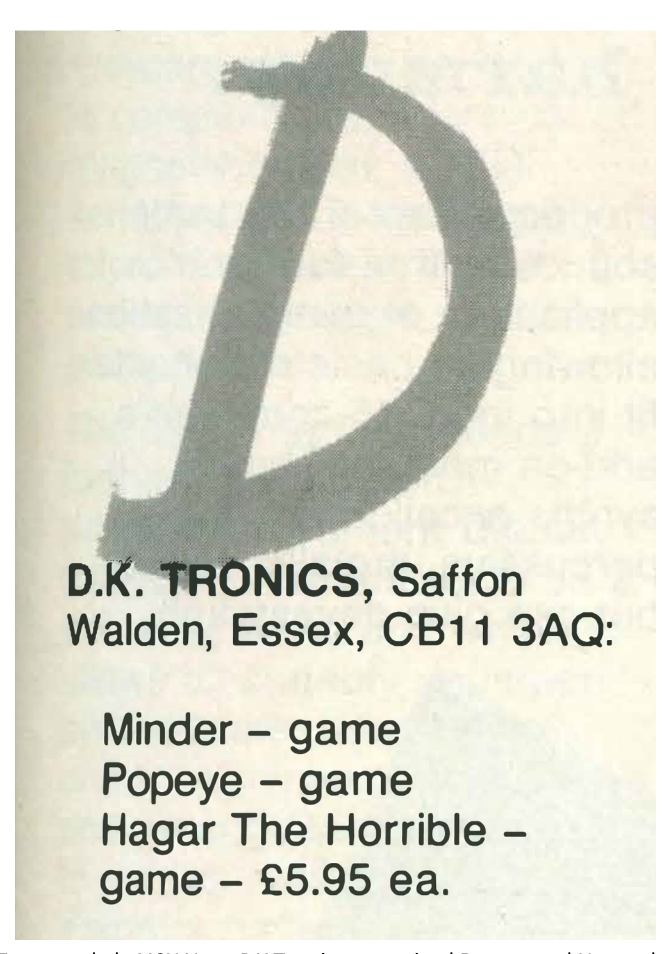




La llegada a Europa del MSX en 1984 suponía no sólo la oportunidad de acceder a un nuevo mercado, sino también la posible incorporación de más talento creador para el software MSX. El mercado europeo estaba dominado por Gran Bretaña, allí la informática estaba ya muy implementada y tenían un gran número de casas de software produciendo juegos con notable éxito en todo el continente. Otros países, como Francia o Alemania, también gozaban de un mercado informático notable, pero su producción nacional no estaba tan evolucionado ni internacionalizado.

Por ello, si el MSX con su llegada a Gran Bretaña fuese capaz de cosechar un gran éxito podría suponer tener a grandes compañías y notables programadores trabajando en su software, no sólo para contar con un mayor número de títulos en el mercado, sino también para contar con una nueva perspectiva, una forma diferente de realizar juegos. Repasando revistas, sobre todo británicas y francesas, podemos entender el punto de vista europeo respecto a los juegos japoneses, ya que en muchos casos hablaban de ellos como excesivamente infantiles. Hay que tener en cuenta que, pese a que las máquinas arcade ya eran populares, el usuario medio europeo todavía no estaba acostumbrado a la típica estética japonesa, de personajes generalmente más rechonchos y de aspecto simpático. No es que los juegos europeos estuviesen desprovistos de personajes caricaturescos, pero solían tender hacia una línea más adulta y no tan *kawaii*, palabra de difícil traducción a nuestro idioma que podríamos decir que es algo así como el término japonés que define lo cuco, lo mono. Además del aspecto estético, también el aspecto jugable era algo diferente en Europa, donde muchas veces se buscaban temáticas y jugabilidades más complejas, mientras que Japón se fue construyendo inicialmente en base a una mecánica más simple, pero sólida como una roca, y a partir de ahí ir construyendo juegos cada vez más variados.

Inicialmente, antes de su llegada oficial al país, fueron varias las compañías que mostraron su interés en crear productos para el MSX, pero las pobres ventas de ese primer año parece que diluyeron el empuje inicial y finalmente algunos juegos se quedaron únicamente en proyectos. De esta primera tanda de juegos no publicados, podríamos quedarnos con el **Popeye** de **DK'Tronics**, programado por Don Priestley y que nada tenía que ver con el arcade de **Nintendo**, que destacaba por sus enormes y coloristas personajes. De hecho, de **DK'Tronics**, únicamente nos llegaría en 1985 **Minder**, basado en una serie de televisión, y, de una forma bastante peculiar de la que ya hablaremos, **Maziacs**. Realmente, el número de "desaparecidos" es más amplio, pero habrá oportunidad de hablar sobre algunos de ellos en años posteriores.


D.K. TRONICS, Saffon Walden, Essex, CB11 3AQ:

Minder – game
Popeye – game
Hagar The Horrible – game – £5.95 ea.

Extracto de la MSX User, DK Tronics anuncia el Popeye y el Hagar the Horrible. Ninguno salió publicado en MSX



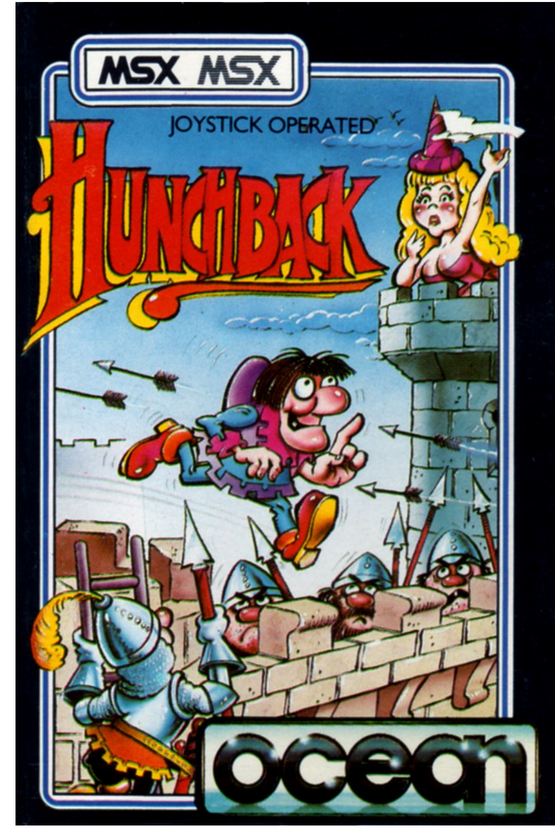
Este festival de color es lo que nos perdimos en MSX



Ocean Software



David Ward, cofundador de Ocean



Hunchback, portada de Bob Wakelin

Otras compañías parecieron mantenerse de inicio a la expectativa, como las novatas **Elite** y **Hewson** que en años posteriores gozaron de bastante popularidad. Finalmente, ambas compañías decidieron que no tenían interés alguno en el MSX y no publicaron juegos para el sistema. Por eso nos quedaríamos sin ninguna de las producciones de alguien tan reconocido como Raffaele Cecco, al igual que no pudimos ver ningún juego de Jonathan "Joffa" Smith hasta el 2009, cuando colaboró en **Retaliot** de **Video Hazard**. Prácticamente lo mismo ocurrió con Costa Panayi, al que sólo una casualidad permitió que pudiésemos ver el **Highway Encounter** en nuestros MSX.

En este 1984, **Ocean** era todavía una compañía que comenzaba en el mundo del software y estaba muy lejos de tener la importancia que tendría años después. Anunció que entraría en el MSX adaptando varios de sus títulos primigenios que constaban en su mayoría por adaptaciones no oficiales de recreativas, e incluso en 1985 se anunció que algunos ordenadores Toshiba traerían como regalo el **Daley Thompson's Decathlon**. Finalmente, ni pudimos ver al doble medallista olímpico, ni crearon tales conversiones de sus primeros juegos, pese a que David Ward, cofundador de la empresa, aseguraba que habían invertido en un sofisticado equipo que, mediante un emulador, permitía exportar el código simultáneamente a Spectrum y MSX. En su lugar, lo único que llegó al MSX fue el **Hunchback**, que era una conversión del arcade de 1983 de **Century Electronics**. El juego era un éxito en los salones británicos, y es por eso que se convirtió en la primera licencia adquirida por **Ocean** para su conversión a ordenadores domésticos. El trato se cerró en 3.000 libras y el encargado de realizar la conversión para Spectrum fue el adolescente Christian Urquhart.

En este **Hunchback**, programado para MSX por Paul Carter y con portada de Bob Wakelin, teníamos a un jorobado que parecía haber pasado por un fisioterapeuta, ya que no quedaba ni rastro de su joroba. No sólo parecía haber mejorado su aspecto físico, sino que el control de nuestro personaje mejoraba respecto al arcade original, el cual sólo podía ser calificado de tosco. Gozábamos de total movilidad en el aire, poco habitual en la época, y eso nos ayudaba a poder superar los diferentes obstáculos que nos planteaban en nuestro camino para rescatar a la bella Esmeralda, camino que se iniciaba con las notas del *Teddy Bear Two-Step* de John W. Bratton.

Sí que mantenía una dificultad quizá demasiado exagerada a la hora de asirse a cuerdas y lianas, además de un excesivo celo al detectar el contacto de nuestro personaje con las lanzas de los enemigos. Pese a estos inconvenientes, **Hunchback** era un juego entretenido y realizado tratando de aprovechar las características del MSX. Llegó incluso a ser publicado en Japón, el 20 de julio de 1985, en formato casete y por 4.500 yenes, un precio que se antojaba excesivamente elevado, y con una portada distinta en la que Quasimodo se parecía más a Peter Pan.



La portada japonesa, nada que ver

Curiosamente, **Ocean** nos daría las mayores alegrías años después, cuando prácticamente la única atención que le prestaba al MSX era mediante conversiones directas desde Spectrum. Hasta que llegaron esas conversiones se quedaron varios títulos por el camino, como las dos continuaciones de este mismo juego: **Hunchback II** y **Hunchback The Adventure**.



¿Dónde está la joroba?

Por su lado, la compañía **CDS** ofrecía una serie de software educativo con la serie *is fun* para aprender italiano, español, francés y alemán con **Spanish is fun**, **French is fun**, etc. En una revista británica, la propia **CDS** daba algún dato que nos puede dar otra clave de porqué la mayoría de las compañías británicas parecieron haber recibido al sistema MSX con cautela, y es que los programadores de **CDS** se quejaban amargamente de que los ordenadores MSX que habían recibido tenían teclado en japonés y los manuales tampoco venían en inglés. No parecía que las distintas marcas pertenecientes a la norma MSX se hubiesen tomado en serio su apoyo al software británico.

CDS Micro Systems

A&F Software publicaba **Chuckie Egg**, una adaptación del original de Spectrum en el que también se aprovechaban las características del MSX. Un juego de plataformas frenético en el que encarnábamos a Hen House Harry con la misión de recolectar doce huevos en cada nivel. Cada vuelta al juego constaba de ocho niveles, en la primera vuelta los únicos enemigos en pantalla serían unas aves que resulta difícil identificar a qué especie pertenecen. En la segunda vuelta lo que según las instrucciones es un pato, se libera de su jaula y se convierte en el único enemigo a esquivar. Por último, en la tercera vuelta el pato y el resto de las aves se unen ofreciendo el máximo nivel de dificultad. A partir de entonces, nivel 25, ya no habrá ningún elemento nuevo en pantalla y ya será cuestión de ver hasta donde se puede llegar, pero sin un final definido como era habitual. El salto no era direccionable, y esto se mezcla con los imponentes rebotes que nuestro personaje podía dar chocando con plataformas y el borde de la pantalla, lo que implicaba que la mayor dificultad del juego fuese el aprender a controlar a nuestro granjero. Un juego frenético, desafiante y bastante divertido si no te desesperabas con su dificultad y del que tampoco vimos su segunda parte, **Chuckie Egg 2**, ya que no fue convertido a MSX.



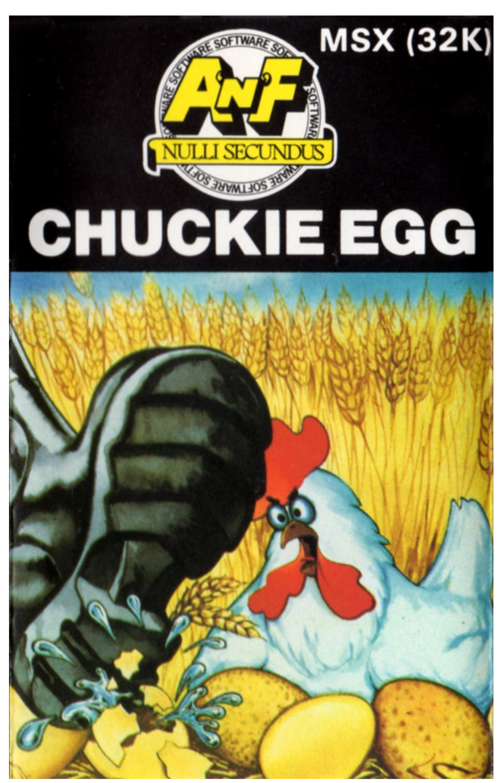
Nos paramos ahora en **LiveWire Software**, una pequeña compañía de Mánchester que sería de las primeras en realizar videojuegos para MSX en Reino Unido. Para relatar su origen, tenemos que retrotraernos hasta 1979, año en el que un joven de 13 años, Dave Aron, compra un Commodore Vic-20. Pronto, Dave comienza a aprender BASIC para poder crear sus propios juegos y se alía con un amigo del colegio: Steve Course. Ambos eran asiduos en las salas de juegos del centro de Mánchester, donde gastan sus monedas en juegos como **Robotron**, **Donkey Kong**, **Pacman**, **Lady Bug** o **Joust**, forjando así un gusto por este tipo de juegos que posteriormente plasmarían en sus creaciones.



El francés es divertido... sobre todo si la frase va con segundas

Una vez que habían creado varios juegos para el Vic-20, hicieron diez copias en casete que llevaban hasta las tiendas de Mánchester en una caja de zapatos. Es la tienda Sumlock la que muestra más interés por sus juegos y les cede un espacio en el sótano dotándoles con ordenadores para poder trabajar y aprender código máquina de 6503. Es al finalizar la escuela, en 1983, cuando Dave Aron y Steve Course fundan **Livewire Software**, ellos dos como programadores y tres directivos de Sumlock como la parte comercial de la nueva empresa.

Durante el primer año, ambos desarrollan juegos para Vic-20 y Commodore 64 y los directivos de Sumlock llegan a un acuerdo con la neerlandesa **Aackosoft** para distribuir esos juegos en Europa continental. **Aackosoft** sabe que llegará pronto el estándar MSX y, debido al interés mostrado por la compañía **Philips** en desarrollar su propio modelo para la norma, acuerda la cesión durante unos meses de Dave Aron y Steve Course para desarrollar juegos para el estándar japonés.



Chuckie Egg, aplastando huevos

Dave y Steve se mudan a Leiden, Países Bajos, donde aprenden código máquina para Z80 y les dotan de un rudimentario PC con el que pueden desarrollar el código para posteriormente exportarlo al MSX. Al igual que en sus inicios con los ordenadores de Commodore, la experiencia no resultó nada sencilla para los dos británicos, no gozaron de información técnica suficiente y tenían que sortear los problemas como buenamente podían. Dave solía ser quien encontraba las soluciones, se lo contaba a Steve y éste era quien después programaba a toda velocidad, demostrando ser el más práctico de los dos a la hora de crear juegos.



Es allí, en la sede de **Aackosoft**, donde programan sus dos primeros juegos para MSX: **Skramble** y **Alpha Blaster**, publicados por **Livewire Software**. El primero, **Skramble** fue programado por Steve Course y era un evidente plagio del arcade **Scramble** de **Konami.** El cambio de un c por una k no fue lo suficientemente astuto como para tapar la copia descarada, aunque en aquellos años el tema del copyright era tan laxo que no sufrieron ninguna consecuencia. Teníamos todos los elementos del **Scramble** original, aunque ejecutados de una forma más tosca y con una parte final en la que teníamos que destruir una estatua, que por un error de programación en la segunda vuelta aparecía en un lugar totalmente inaccesible para nuestra nave por lo que perdíamos una vida irremediablemente.

Como conversión no oficial de **Scramble** cumplía sin grandes alardes. Técnicamente iba bastante justito, pero el estar programado nativamente en MSX ayudaba a que tuviera un movimiento correcto, al igual que los gráficos y el apartado sonoro llegaban al suficiente.

Alpha Blaster era un juego muy basado en juegos como **Galaga**, **Space Invaders** o **Galaxians, pero** su programador, Dave Aron, incorporaba suficientes variaciones como para tener identidad propia. Cada vuelta al juego comenzaba con dos niveles en los que teníamos que repeler el ataque de una oleada de enemigos, pasando a un tercer nivel en el que nuestro objetivo era esquivar una lluvia de meteoritos, pudiendo frenarlos momentáneamente disparándoles, y un cuarto y último nivel en el que teníamos que acoplarnos con una base para rellenar nuestro indicador de combustible. A todos estos obstáculos teníamos que añadir la dificultad de mantener los niveles de combustible y el indicador del láser, ya que si disparábamos en exceso perderíamos la capacidad de usarlo durante un tiempo.

Ambos juegos, **Skramble** y **Alpha Blaster**, fueron posteriormente publicados también por la neerlandesa **Eaglesoft** (sello de distribución de **Aackosoft**), e incluso **Alpha Blaster** fue relanzado en 1988, ya bajo el sello **Eurosoft**, como **Astro Blaster**. Ambos programadores, Steve Course y Dave Aron, acabaron siendo fichados por la compañía neerlandesa y en años posteriores pudimos disfrutar de más juegos suyos ya bajo el sello de **Aackosoft**.





Skramble, esa K lo cambiaba todo…



Skramble no disimulaba el plagio que era





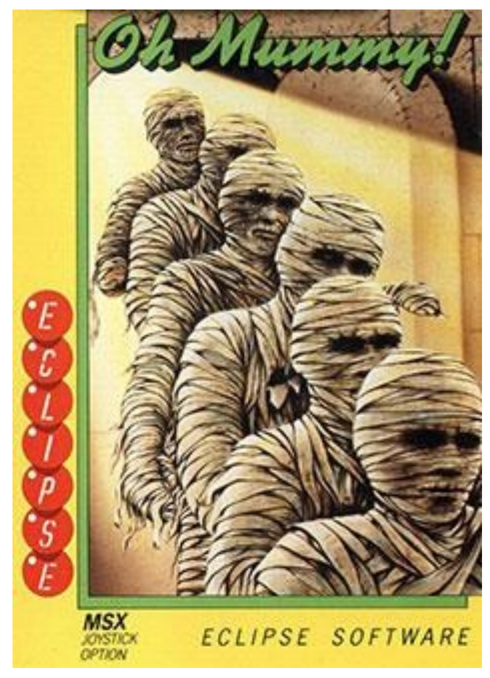
Otras pequeñas compañías se unían al nuevo ordenador, **Anirog** con el simulador de vuelo **Flight Path 737** que también llegó a salir en Japón gracias a **Tomo Soft. Bubble Bus** lanzaba **Hustler** de Dave Collins, un juego de billar, y **Artic Computings** publicaba **Mr. Wong's Loopy Laundry**. Tal y como parecía indicar el título, estaríamos a cargo de una lavandería con la ropa sucia y como regentes, y en una oda al estereotipo, seremos un hombre de origen chino con ropa y sombrero típicos que tendrá que sortear planchas, pompas de jabón y bolsas de basura, armados con almidón para dejarlos tiesos durante un buen rato. Para dificultarlo, cada uno de los enemigos tendrá un modo de perseguirte distinto siendo la bolsa la más persistente, la plancha tratará de ponerse siempre a tu misma altura preferentemente y la pompa será la que tenga el movimiento más caótico. **Artic Computings** había anunciado también el lanzamiento de **Bear Bovver** que debería producirse al mismo tiempo, pero finalmente no vio la luz. La curiosidad es que **Bear Bovver** es uno de los primeros juegos de Jon Ritman para ZX Spectrum, realizado en 1983.



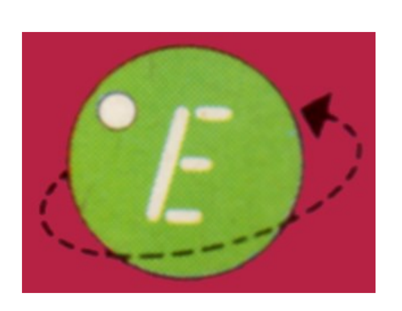
Se anunciaba la salida de Mr. Wong y Bear Bovver, que finalmente nunca fue publicado para MSX

Eclipse Software publicaba dos juegos de **Longman Software**, el primero era el **Oh Mummy**, originalmente de **Gem Software** para ZX Spectrum, un juego de tipo comecocos que podría recordarnos al **Amidar** de Konami, pero los autores originales citan como clara referencia el **Painter** de **A'N'F Software** para Spectrum.

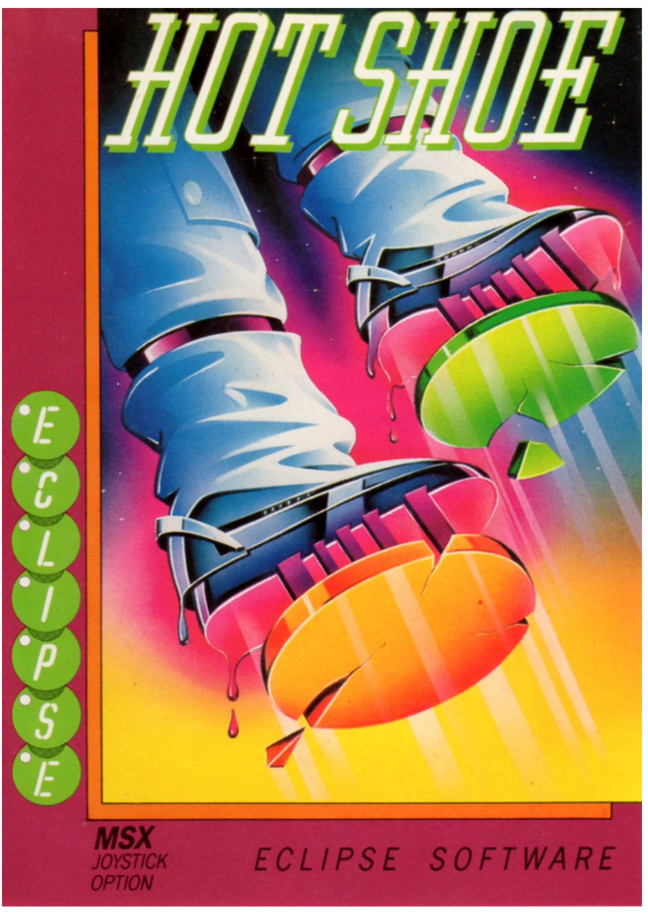
En **Oh Mummy** controlábamos a un arqueólogo enviado por el museo británico para encontrar el tesoro de la pirámide. Mientras suena *The Streets of Cairo,* también conocida como *The Poor Little Country Maid*, nuestro objetivo será esquivar a las momias mientras buscamos el pergamino que nos permitirá sobrevivir al contacto con una de las momias, y la llave y el sarcófago que nos darán acceso al siguiente nivel. Para descubrir los objetos teníamos que rodear las distintas cuadrículas del nivel caminando a su alrededor y dejando las huellas. El juego, programado por Daren White y John Line, era bastante sencillo y daba muchas facilidades al jugador, aunque en cada nivel aparecía una momia más que en el nivel anterior hay que recordar que será una momia más de las que sobrevivan a la fase anterior y tenemos el pergamino para eliminar una de ellas. Además, nunca podrá haber más de cuatro momias y si una nos mata ésta también desaparecerá del nivel.



Oh Mummy!

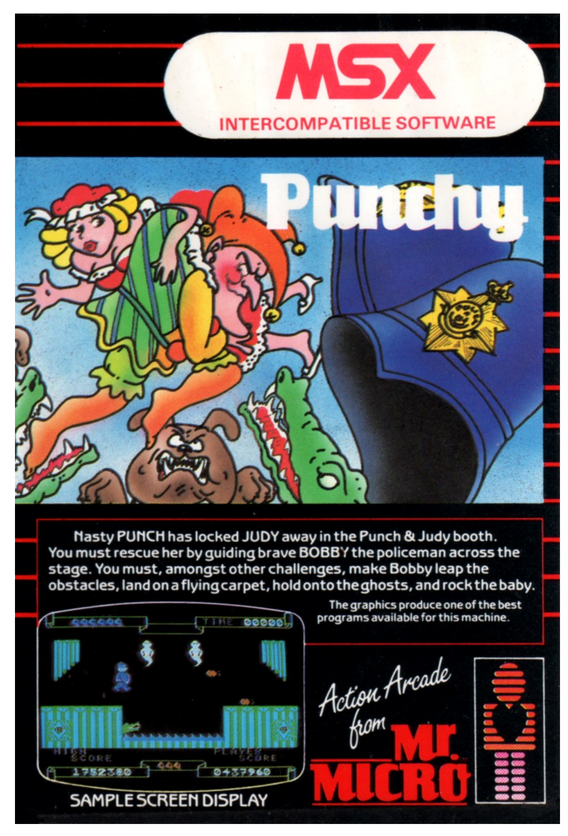


El segundo juego era **Hot Shoe**, también realizado por White y Line, que apostaba por algo más de variedad en su desarrollo, aunque también parecía estar inspirado en dos arcades de **Konami**: **Gyruss** y **Q*Bert**. En la primera fase controlábamos una nave en la que nos moveremos como si en un tubo estuviéramos, de forma similar a **Gyruss**, para esquivar la lluvia de meteoritos. En la segunda fase tendremos una serie de baldosas que tendrán un número del 1 al 6 y saltando sobre ellas, al más puro estilo **Q*Bert**, haremos que el número de la baldosa descienda una unidad. Si llega a cero las anularemos, si llegan a seis estarán a punto de estallar, anulándola y reactivando las que están a su alrededor si habían llegado a cero. Una vez estén todas anuladas y/o estalladas nos abducirán y le habremos dado una vuelta a este entretenido juego. En esta ocasión, lo que teníamos era una conversión del **Disco Dan** de Spectrum, realizado por **Gem Software** al igual que el **Oh Mummy!**



Hot Shoe, conversión del Disco Dan

Mr. Micro Ltd. ofreció una calidad bastante irregular. Por un lado, Andy Shaw programó **Crazy Golf**, publicado el año anterior en Spectrum, y **Humphrey**. El primero era un juego de mini-golf bastante mediocre, el segundo un plagio del **Q*Bert** también falto de calidad. Sin embargo, **Punchy**, programado por Gary Wood y Dean Hickingbottom, era un juego mucho más divertido que había sido lanzado para Spectrum en 1983, pero en esta versión MSX se aprovechaban sus capacidades y mejoraba notablemente los aspectos técnicos. El juego plagiaba en su desarrollo el arcade **Hunchback**, incluso el nombre inicial del juego era **Hunchy**, pero se cambió para tratar de evitar problemas legales con Ocean. Además, su desarrollo estaba basado en Punch y Judy, dos marionetas clásicas del teatrillo británico basadas a su vez en las marionetas italianas de *pulcinella*, lo que viene a ser el teatro de marionetas de cachiporras con ambos personajes pegándose con ellas. Pese a no contar con salto direccionable el juego tenía una jugabilidad más pulida que el **Hunchback**, una dificultad mejor medida y más permisiva con el jugador. Además, tenía un truco bastante curioso en el que si al comenzar el nivel saltabas hacia la derecha e inmediatamente ibas hacia la izquierda, el juego te daba la pantalla por pasada. En 1989 estos personajes de polichinela volvieron a ser utilizados para un nuevo juego de nombre **Punch & Judy**, también realizado por Gary y Dean.

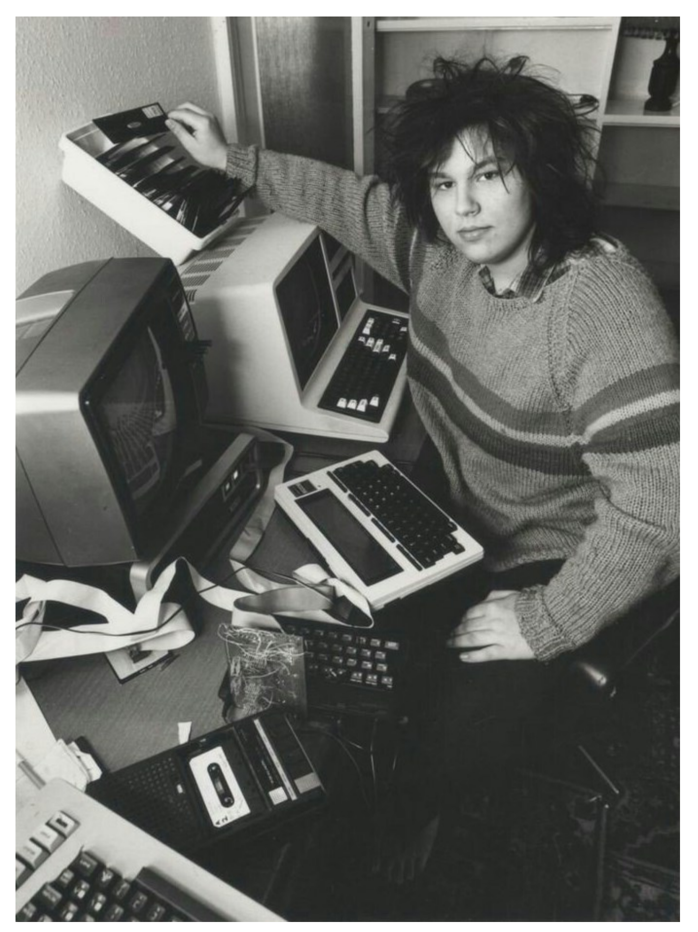


Punchy, un Hunchback remozado

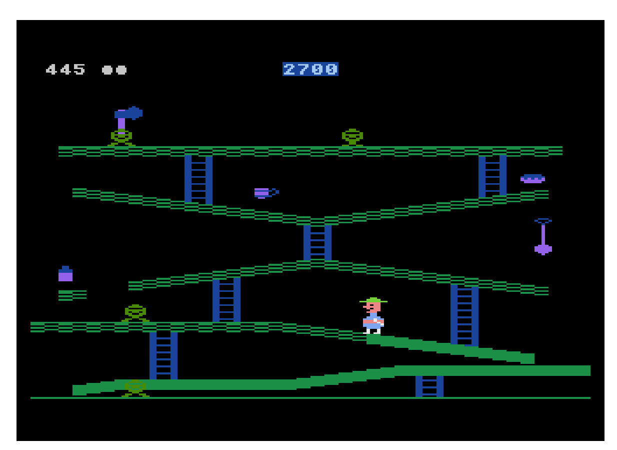




Alan Maton y Metthew Smith



Matthew Smith en su momento de máxima popularidad



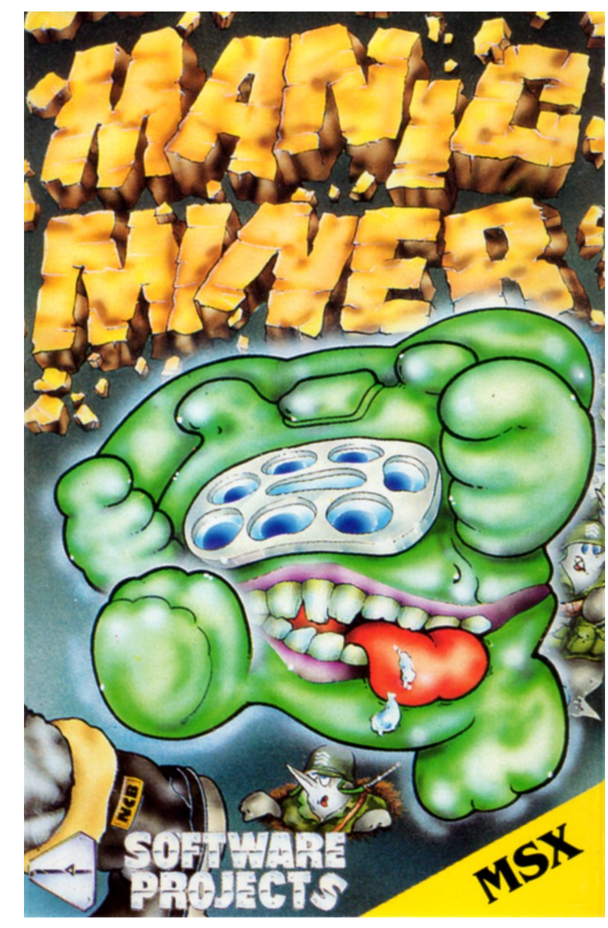
Miner 2049er, la inspiración de Manic Miner

El número de títulos presentados por **Software Projects** fue escaso, pero en contraposición de gran calidad ya que se trataba de **Manic Miner** y **Jet Set Willy**, dos clásicos de las plataformas creados por Matthew Smith. La conversión de **Manic Miner** era idéntica en todos los aspectos a la versión de Spectrum, si eras capaz de superar la versión original podrías superar también la de MSX. Pese a sus similitudes visuales, la versión de MSX hacía uso de *sprites* y algunos enemigos eran sustituidos por el logo de **Software Projects**. Este cambio posiblemente se produjo como una manera de celebrar que Matthew Smith había podido conseguir los derechos de su juego, para Spectrum había sido publicado inicialmente **Bug-Byte** y gracias a una cláusula del contrato que permitió a Matthew solicitar la retirada del juego por escrito, perdiendo de este modo **Bug-Byte** los derechos sobre el juego. Según palabras del propio Matthew Smith su idea inicial no era recuperar esos derechos ya que no tendría inconveniente en dejárselos a **Bug-Byte**, pero Matthew estaba descontento y consideraba que la empresa le debía unas 25.000 libras, ya que el contrato especificaba que las regalías serían en función del número de casetes duplicadas y no del número de ventas. Gracias a la peculiar cláusula, Matthew Smith pudo publicar el juego con su nueva compañía, **Software Projects**, que fundó junto a Alan Maton.

Manic Miner era un juego pionero y toda una revolución para el Spectrum. Fue el primer juego en reproducir música durante la partida, algo que hasta entonces se suponía imposible para el ordenador de Sinclair, y, tras escuchar *El Danubio Azul* en el menú de inicio, la melodía de *En la Gruta del Rey de la Montaña* del noruego Edvard Grieg nos acompañaba de forma incesante durante todo el juego. Basado en el **Miner 2049er** de Bill Hogue y programado en ocho semanas en un Tandy TRS-80 Model III, **Manic Miner** fue un éxito rotundo y lanzó a la fama a Matthew Smith, personaje excéntrico al que le gustaba dormir por el día y programar por la noche mientras escuchaba a Pink Floyd en su Liverpool natal. También era fanático de la cultura *underground*, en particular de los cómics. Su **Manic Miner** era un fiel reflejo de su propio ser, una amalgama de extraños elementos que mostraban a un personaje difícilmente calificable y con un aspecto que podrían haberle hecho pasar como el hermano perdido de Robert Smith, líder de The Cure.

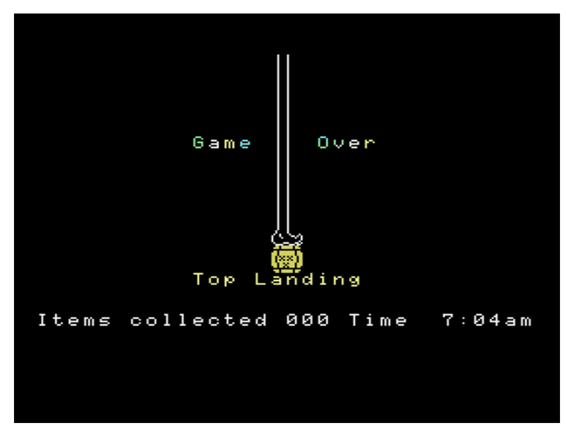


La versión de MSX corrió a cargo de Cameron Else realizando un buen trabajo al usar los sprites del VDP del MSX, la portada era la original de Roger Tissyman. La manera en la que entró Cameron Else a trabajar en **Software Projects** es bastante curiosa, con la salida de **Jet Set Willy** en su versión Spectrum se convocó un concurso que ganaría el primero en saber cuántos objetos había que recoger en el juego para poder terminarlo. Debido a un bug del juego, que detallaremos más adelante, se podían coger 82 objetos quedando uno inalcanzable. Hubo dos personas que mandaron la respuesta correcta pese al bug: Ross Holman y Cameron Else. Además, Cameron con la respuesta envió una serie de pokes para poder solucionar el bug. Fue gracias a este alarde por lo que Cameron comenzó a trabajar para **Software Projects**.



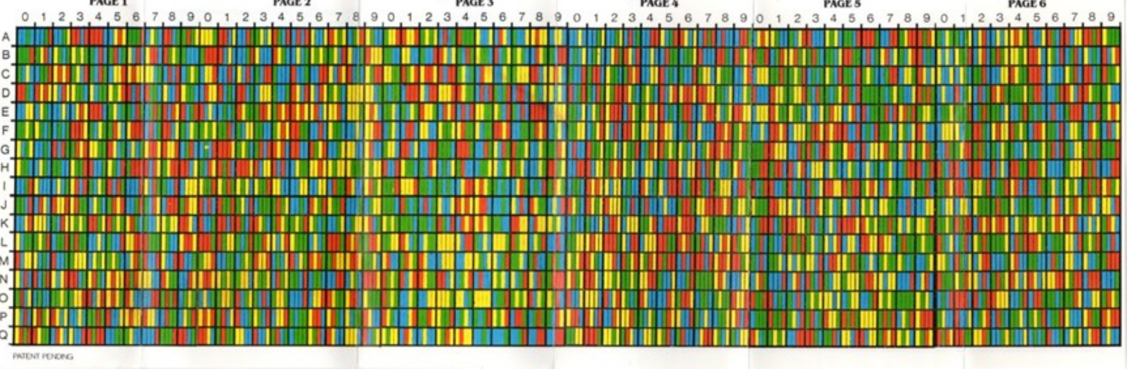
Manic Miner, la portada es tan extraña como el juego

En cuanto a los aspectos técnicos de la versión MSX curiosamente, mientras que los enemigos sí que eran *sprites*, el personaje principal, el minero Willy, era un *tile* con lo que estaba expuesto al famoso *colour clash* y tomaba el color del fondo. Aunque no se puede encontrar una explicación muy lógica a esa decisión, el juego mantenía toda la adicción del original y el chip sonoro del MSX resultaba una bendición a la hora de escuchar la música continua, habiendo de todas formas una tecla asignada para pararla. La dificultad era bastante elevada, ya que contabas con sólo tres vidas iniciales para superar 20 niveles en los que el elemento principal para llegar al éxito era la memorización. El salto no era direccionable en el aire y además no permitía encadenar un salto en una dirección y en la contraria, por lo que sí, por ejemplo, saltabas a la derecha e inmediatamente tratabas de hacer un salto a la izquierda, Willy haría un salto vertical quedando en el mismo sitio. Así que había que pensar bien cada movimiento, y el disponer de un tiempo límite en forma de marcador de oxígeno dificultaba todavía más nuestra aventura, especialmente en el penúltimo nivel que transcurría en un generador de energía solar, cualquier contacto con los rayos solares hacía bajar mucho más rápido nuestro oxígeno.

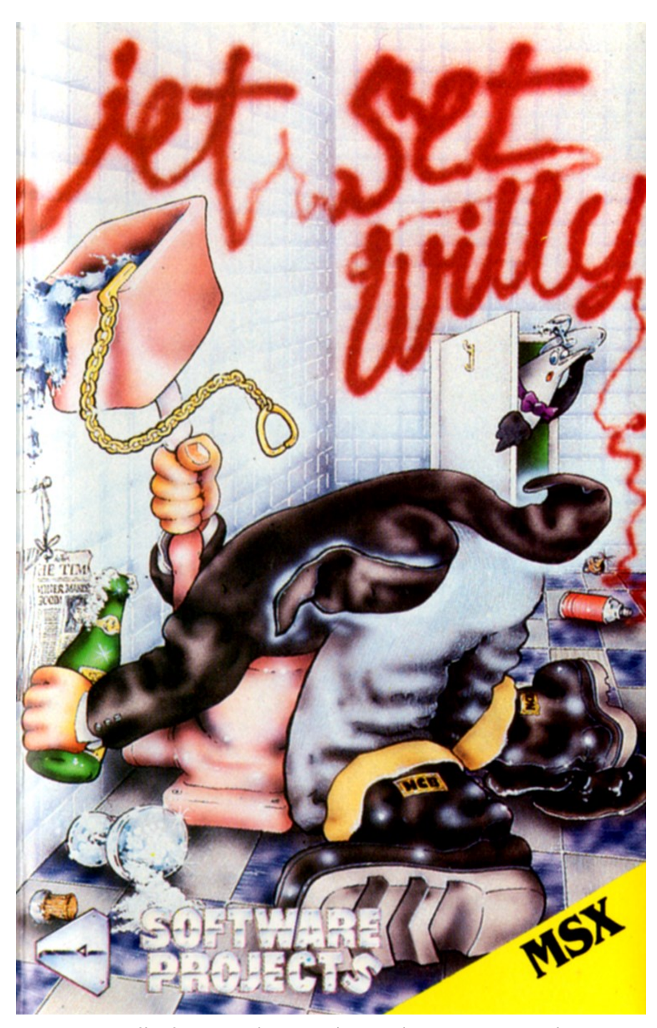


Los Monty Python estarían orgullosos

El objetivo final era llevar al minero Willy hasta su casa, pero claro, la vida del proletario es un bucle sin fin y en este juego se representaba haciéndote volver a empezar el juego desde el primer nivel cada vez que completabas el juego.



El sistema anticopia, un martirio



Jet Set Willy, la portada invitaba a adentrarse… en el juego



La maldita ama de llaves obligándote a hacer su trabajo

Las aventuras del minero Willy continuaban en **Jet Set Willy**, donde veíamos que se había enriquecido y vivía en una gran mansión con 60 salas a recorrer para recoger todos los trastos que han quedado desperdigados, premisa indispensable para que nuestra ama de llaves nos permita ir a la cama y así poder descansar. Todo en **Jet Set Willy** era más grande que en su predecesor, no en vano si **Manic Miner** se creó en ocho semanas, para **Jet Set Willy** fue necesario que Matthew Smith se encerrase en su habitación durante ocho meses, esfuerzo que terminaría por pasarle factura.De nuevo era Cameron Else el encargado de la conversión de MSX y Roger Tissyman el autor de la portada, se notaba además que el uso de *sprites* y *tiles* era idéntico al visto en **Manic Miner**, pero Cameron Else hizo una conversión que solucionaba los bugs de la versión original de Spectrum. En efecto, al llegar a la pantalla *The Attic*, una flecha salía de la pantalla corrompiendo el mapa del juego y la situación de algunos enemigos, haciéndolo interminable. Para solucionarlo se recurrió a lo que casi podemos definir como uno de los primeros parches para un videojuego, a través de revistas se publicó un *poke* milagroso que solucionaba el problema. Pero en la versión MSX este problema no existía y el juego podía ser completado de principio a fin, siempre que se dispusiese de la habilidad necesaria ya que el juego no era nada sencillo debido a su extensión. En el apartado musical, se volvía a recurrir a melodías ya clásicas y en el menú inicial sonaba la *Sonata del Claro de Luna* de Beethoven. Por lo demás, **Jet Set Willy** respetaba las mecánicas jugables de su predecesor, pero cambiaba el juego nivel a nivel por las 60 pantallas interconectadas entre sí, permitiendo así que el jugador pudiese explorar la mansión de la forma que más le apeteciese.

Una curiosidad del juego era que venía con un sistema de protección anticopia. Consistía en que en las instrucciones teníamos una extensa tabla de colores y el juego nos daba unas coordenadas teniendo que identificarlas con sus respectivos colores. Quizá no era el sistema más complejo, pero las fotocopias a color no eran nada baratas por entonces. Otra curiosidad es que en 1985 **Hudson** publica el juego en Japón en formato *Beecard*, aunque no es la misma versión de **Software Projects**, sino que **Hudson** realiza una nueva conversión que resulta ser algo inferior a la original, con un movimiento más lento debido a que no hacía uso de *sprites* y durante toda la partida podíamos oír el clic de las teclas. Siendo estos dos las diferencias más notables y que hacen que consideremos como inferior la versión de **Hudson**, además hay que destacar que empezábamos con 16 vidas en lugar de 8, la música se cambiaba por el *If I Were a Richman* de la película *El Violinista en el Tejado*, no se mostraba el nombre de las habitaciones y tampoco veíamos la escena en la que un pie gigante nos aplastaba, al más puro estilo Monty Python, al perder todas las vidas.

Jet Set Willy

ミステリー65冊分の面白さ。
アクション・アドベンチャー、
ジェット セット ウィリー。

Items collected 00 Time 07

Items collected 06 Time 07

日本に初上陸〈ジェット セット ウィリー〉が、なんとBEE CARD®で登場。

悲鳴を上げるほどの難しさ! 楽しさ! ヨーロッパで大人気のパソコンゲーム〈ジェット セット ウィリー〉が、なんとハドソンのカードソフトBEE CARDで登場した。60の部屋とヨットハーバーのある大豪邸を舞台にした65の画面が、1枚のカードに入ってるなんて。これは、もう恐怖だ。

●ジェット セットは、社交界の連中って意味なんだ。幸福にも洞窟から宝物を掘りあて、一躍大富豪の仲間入りをした炭鉱夫ウィリー。彼は毎夜毎夜何百人も客を招きパーティを開くため、豪邸中ワイングラスやワインボトルが散乱。とうとう召使マリアが怒り出し、ウィリーがこれらを全部片付けないと眠らせないと宣言した。ところが、60の部屋とヨットハーバーを持つこの邸宅はいわくつきのもの。以前、オーナーが実験室で消息を絶っているため、恐いオバケがいっぱいいるのだ。果して、ウィリーは無事グラスやボトルを片付け、ベッドに入れるだろうか。

ハドソンのカードソフト



©M.P.I.・HUDSON

BC-M3
ジェット セット ウィリー

適応機種 MSX
(その他機種用もぞくぞく開発中)

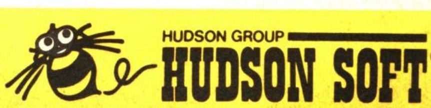
4,800円 BEE PACK 価格 980円

•

BC-M1 野球狂

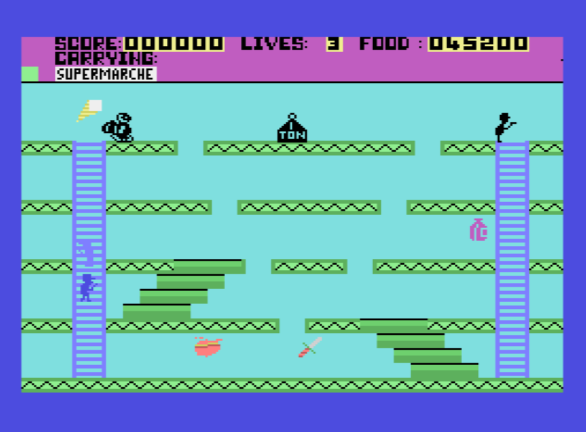
カシオ社製PV-7では使えません。

人気の野球狂も、
BEE CARD®で好評発売中。

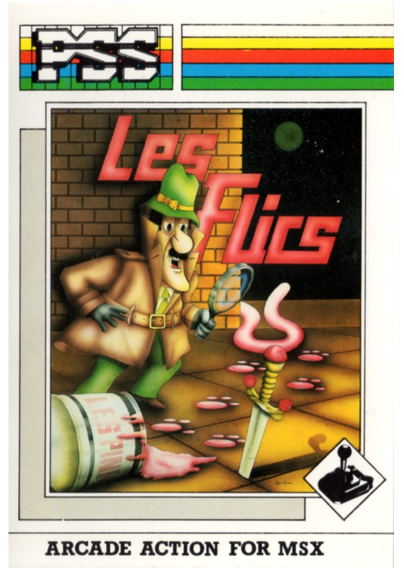


本社・ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄





Cambio de protagonista, de la pantera rosa a un ladrón





Les Flics y el inspector Clouseau, dos gotas de agua

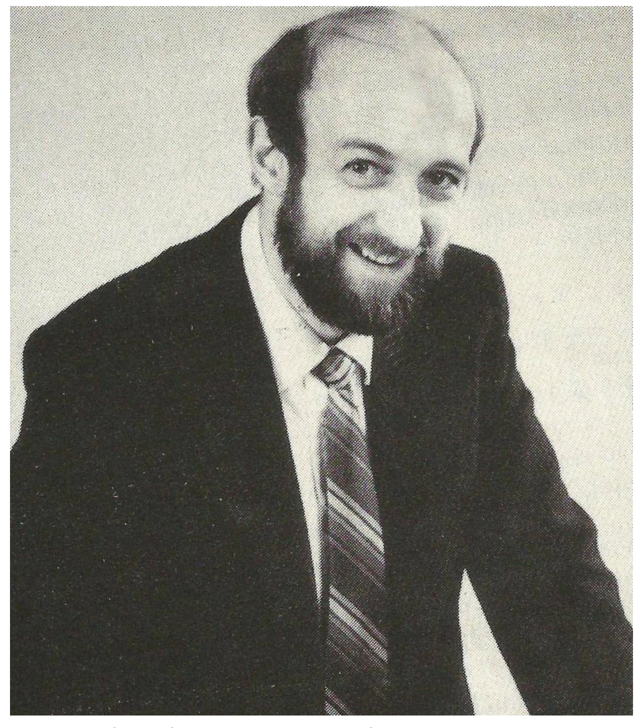
PSS o *Personal Software Services* se presentaba en el MSX con **Les Flics**, un juego en el que teníamos como último objetivo robar el Puma Púrpura, un diamante de grandes dimensiones. Tanto el objetivo final como una de las portadas hacían evidente que el programador, M.C. Blythe, se había inspirado en *La Pantera Rosa*. Seguramente por problemas de derechos salió una primera versión con la pantera rosa como protagonista y posteriormente se publicó una segunda en la que se sustituía por un ladrón. El juego llegó a salir en Japón el 21 de octubre de 1985, gracias a un acuerdo con **Micro Cabin**. **Les Flics** era una conversión de Spectrum, ya que el juego había salido para este ordenador el 19 de mayo del 84, mientras que la versión MSX se publicaba en noviembre.

Time Bandits, también de **PSS**, era un juego de naves muy del estilo del **Defender** de arcade o el **Empire Strikes Back** de la Atari 2600, que fue el primer juego basado en la franquicia *Star Wars*. Pese a que pudiese no ser excesivamente vistoso, M. O'Hare conseguía un juego al que poco había que reprocharle técnicamente, con un buen uso tanto de los *tiles* como de los *sprites*, consiguiendo un suave *scroll* digno de mencionar. Muy en la línea del **Desolator** que veríamos dos años más tarde.

Por su parte, **Vacuumania** era obra de Douglas Ritchie y era un descarado plagio a **Pac-Man**. Se sustituía a Pac por una aspiradora, y los cocos por suciedad que había que eliminar, pero hasta la pantalla era idéntica con un recorrido igual al del original. Eso sí, también bastante bueno técnicamente y ágil. Pero el mejor juego de Douglas Ritchie era el **Maxima**, también inspirado en un arcade clásico como era el **Galaga** pero con oleadas mucho más variadas. Técnicamente también notable, porque aprovechaba perfectamente el MSX con el uso de *sprites* coloridos, y con un fondo espacial que se movía ante nuestros ojos con asombrosa suavidad. El juego seguía los cánones del clásico al acelerar el movimiento y el disparo de los enemigos a medida que iban quedando menos alienígenas en pantalla. Para mayor dificultad incluía un indicador de temperatura del láser, lo que evitaba que pudiéramos disparar indiscriminadamente pese a ser el típico juego que sólo permitía un disparo nuestro a la vez en pantalla. Era todo un reto superar las 16 oleadas de las que constaba el juego, y al conseguirlo nos felicitaba por haber exterminado la raza alienígena Máxima y nos devolvía de vuelta al primer nivel. El juego había salido anteriormente en 1983 en Oric, aunque bajo el título de **The Ultra** y siendo el programador original J.B. Marshall.



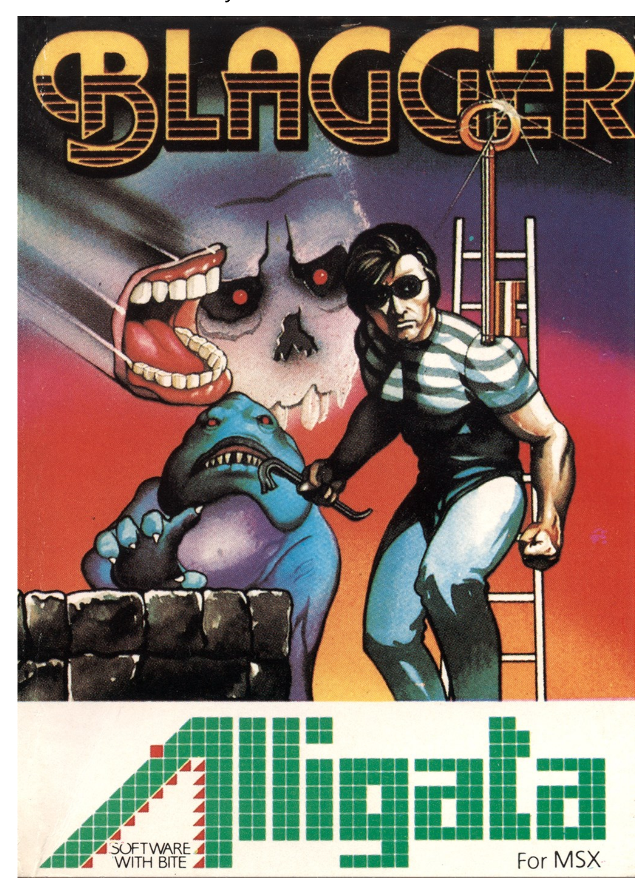
Alligatta, la empresa de Sheffield fundada por los hermanos Tim y Mike Mahoney, sólo nos obsequiaba con dos juegos bastante destacables, sobre todo el primero de ellos: **Blagger**. Nos llegaba así una conversión realizada durante junio del 84 por Ross Goodley del original de Commodore 64, lanzado en 1983 y programado por Antony Crowther, la conversión se publicaba en noviembre de 1984 cuando el MSX ya estaba disponible en Gran Bretaña. Ross Goodley se convertía en el hombre de confianza de **Alligatta** para sus juegos en versión MSX, desde que la compañía tuvo noticia de la llegada del estándar japonés le dio la misión a Ross de estudiar sus capacidades. En general, quedó particularmente contento con el PSG del MSX, pero no pensaba lo mismo del chip gráfico, sobre todo por la dificultad para crear un buen *scroll*.



Mike Mahoney en su visita a la revista MSX User

Volviendo a **Blagger**, a MSX llegaba una versión recortada a 20 niveles, frente a los 30 del original de Commodore 64, aunque Mike Mahoney en una entrevista para **MSX User** se apresuraba a decir que habían cuidado el diseño de cada uno de los niveles de la versión MSX.

Como en casos anteriores, de nuevo teníamos un juego que aprovechaba perfectamente las cualidades del MSX. Pese a eso, no hay que obviar que absolutamente todo en **Blagger** recuerda al **Manic Miner**: la forma de saltar, el diseño de niveles, los enemigos, el contador de aire... todo. Simplemente cambiábamos al minero Willy por Roger “the Dodger”, maestro ladrón, y donde teníamos un camino de vuelta a casa después de un duro día de trabajo en la mina, ahora guiábamos a nuestro personaje también hacia su casa, pero después de conseguir un botín robando en un banco. Pequeños detalles. No hubo demasiado tiempo para florituras, a Crowther le preguntaron si sería capaz de hacer un juego como **Manic Miner**, y a las dos semanas tenía listo su **Blagger** de C64.



Blagger, encarnando a un caco

Una acelerada versión de *The Pink Panther Theme* de Henry Mancini nos acompañaba en nuestras andanzas, donde teníamos que aprender a manejarnos con el rígido salto de nuestro personaje que nos obligaba a calcularlo con precisión ya que no teníamos opción de corregir la trayectoria en el aire. Al igual que otros juegos británicos de primera hornada, **Blagger** tuvo su oportunidad en Japón de la mano de **Micro Cabin**, siendo publicado el 30 de julio del 85.





Software for a new generation

Look for MSX Star Games... A guarantee of quality, programs that only PSS can bring you. These games are available now, if you have difficulty in obtaining any of these titles from your local retailer write or phone PSS direct

Allo?, Ah ahm Unspecteur Cleudeau of the Sureté....

ah neu eggsactley weut yew are eup tew, beceuse that ees mei jeub.

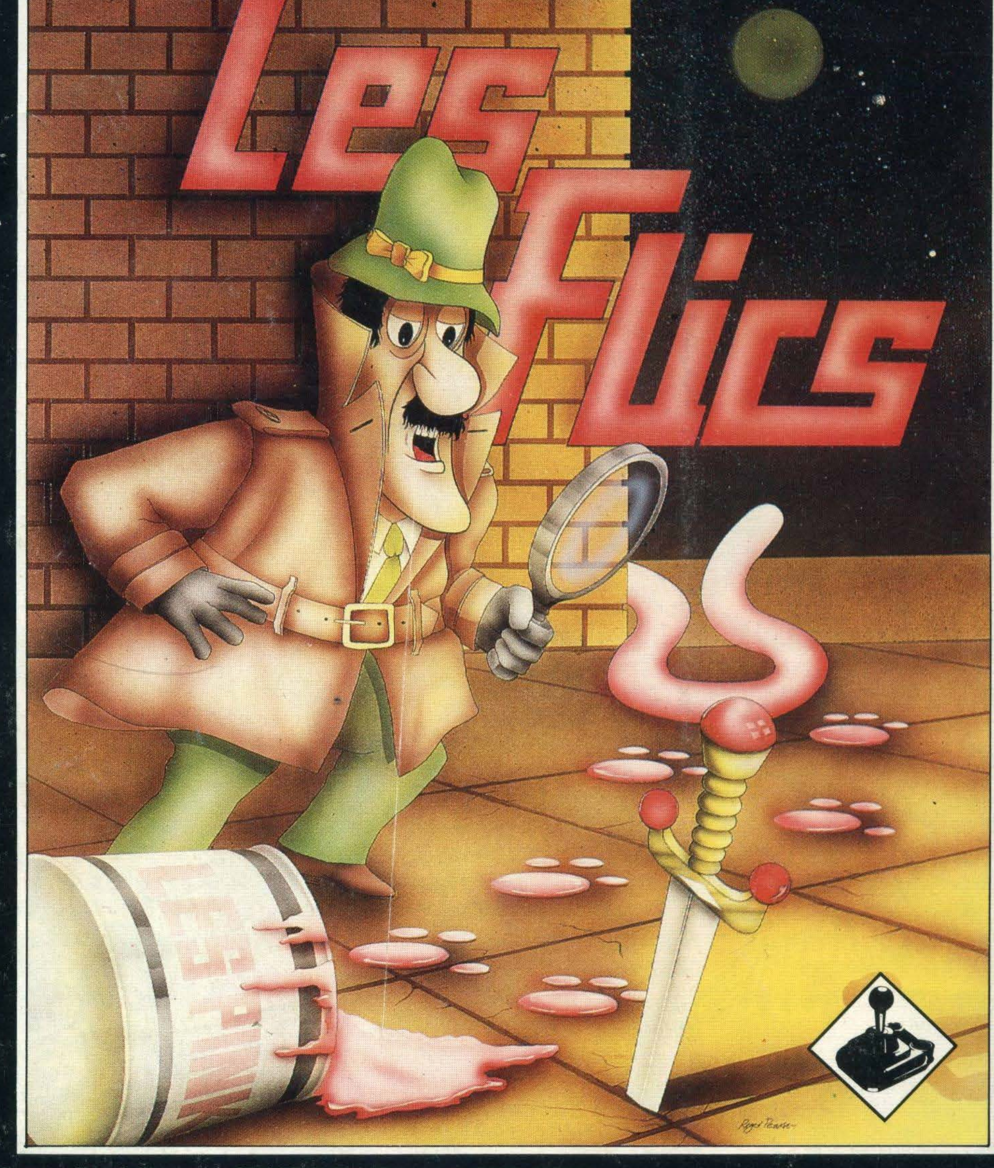
Ah neu yew are geuing tew trah en steal a gem steun in mei care .... beut eet weel naught be eezee mei frend, eau neau, mei and mei treusty servant Kaolin weel be tryin to steup yew.

Not eaunly zat, beut Les Flics, the treu gend'armerie eunder mei commant weel be out en force, so, you foel, you 'ave neo chance aggenst Cleudeau.............

You control that Pink character with the tail in your quest for the Purple Puma, a priceless gemstone, avoid the Police cars and enter the buildings, evading Gendarme Kaolin (disguised as a chef) and of course Cleudeau himself.

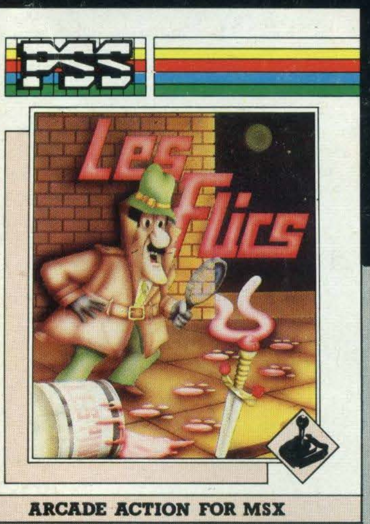
Pick up the items as you find them, we leave you to find out what they do!

Bon Chance ....



Dagger
Bag
Spanner
Knife & Fork
Key
Money
Disguise
Mask
Diamond

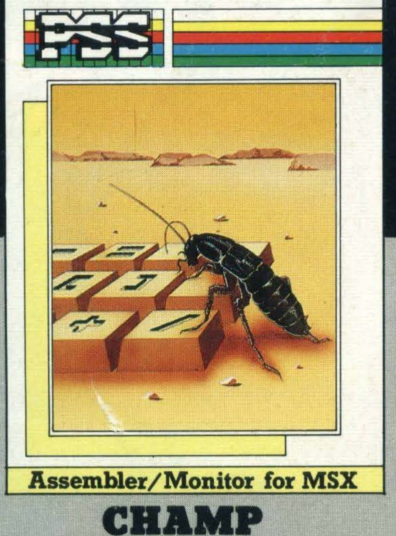
Send cheque or P.O. to: PSS, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG. Tel: Coventry (0203) 667556



ARCADE ACTION FOR MSX

LES FLICS

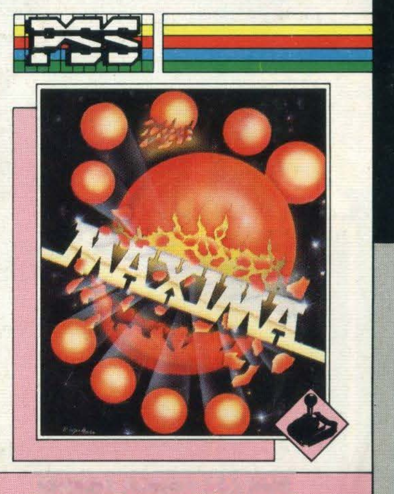
MSX 7·95



Assembler/Monitor for MSX

CHAMP

MSX 12·95



MAXIMA

MSX 7·95



BANDITS

MSX 7·95

PSS

MSX Star Games

CLJ

Des logiciels pour une nouvelle génération d'ordinateur.

Chercher les MSX Star Games. Des garanties de qualité que seul PSS est capable de vous offrir. Ces jeux sont disponibles chez votre revendeur, SINON, écrivez à notre distributeur C L J Industries

Les Flics

Psst... ! Viens voir ! tu veux acheter un diamant ? c'est un sacré morceau que je viens de me procurer. Tu veux jeter un coup d'œil ? C'est une bonne affaire à 4 briques mon pote.

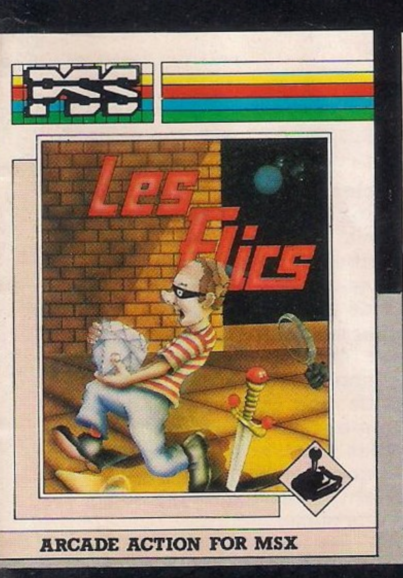
Où est-ce que je l'ai trouvé ? Pose pas de questions ! Mais ça m'a demandé beaucoup de boulot. Il faut que tu saches que j'ai dû visiter des banques, des boulangers et même des égoûts pour mettre la main dessus. J'ai bouzillé ma bagnole en évitant les voitures de flics qui me poursuivaient. Tout ce que je veux, c'est m'en débarrasser. Quoi ? vous n'êtes pas intéressé par l'affaire de votre vie? Là, je file à l'anglaise, car il y a un flic qui s'approche de nous.

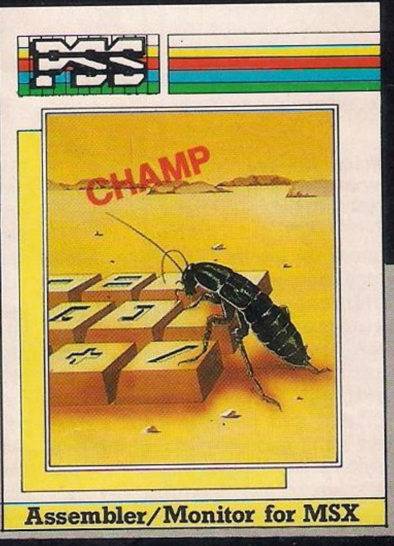
As-tu la trempe d'un cambrioleur professionnel ? Tu auras besoin de tous tes réflexes (et moyens) pour doubler tous ces messieurs de la police rangés contre toi. Evite les voitures de ronde et rentre dans les bâtiments, évite les flics, les détectives et leur chef fou.

Ramasse les objets quand tu les trouves, mais on te laisse le soin de découvrir leur utilité.

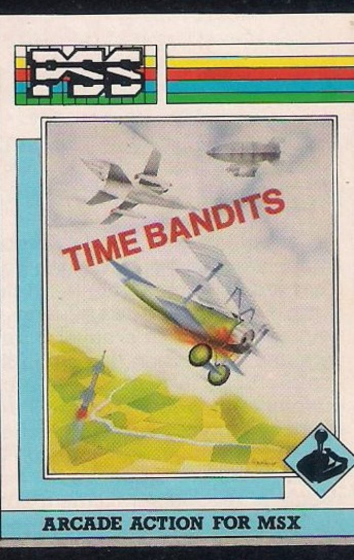
Dagger
Bag
Spanner
Knife & For
Key
Money
Disguise
Mask
Diamond

Importateur - distributeur exclusif
C L J Industries
10, place de la Bastille - 75011 Paris
Tél. (1) 287.78.54 - Télex : 231583 F







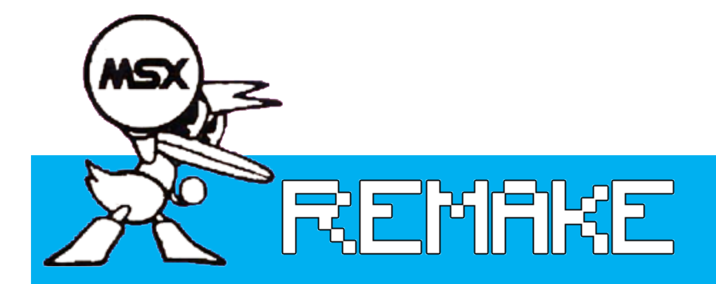




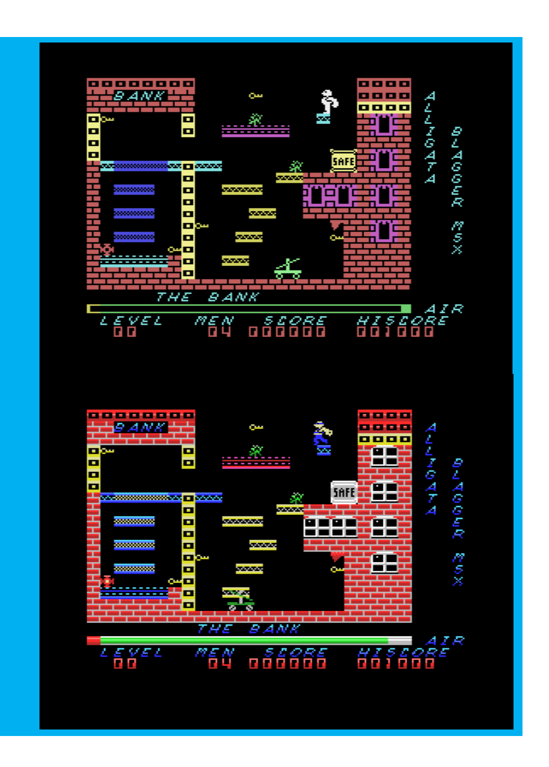
Anuncio japonés de Blagger y Disc Warrior

Obviando el enorme parecido con **Manic Miner**, en **Blagger** nos encontrábamos con un juego desafiante en la que cada pantalla suponía un reto a la hora de encontrar el camino correcto que nos llevara hasta la salida. Movimiento fluido al ser tanto nuestro personaje como los enemigos *sprites* y gráficos suficientemente coloristas, con una imaginación en su diseño muy en la línea de **Manic Miner**, aunque sin alcanzar su grado de locura. La música sí que podía terminar por ser desquiciante debido al elevado tempo de ésta, pero esa machaconería parecía haberse instaurado como un estándar dentro de los juegos de plataformas. En definitiva, **Blagger** aseguraba diversión.

En cuanto a la prensa de la época, la española **MSX Extra** decía que el juego "es muy entretenido, pero requiere mucha paciencia" y calificaba el sonido de monótono, mientras que la argentina **Load MSX** le daba un 10 a la música y un 9 en atracción. La prensa británica también repartía elogios, **MSX User** le concedía un 8 y señalaba que era fácil de jugar, pero difícil de dominar y sería una buena compra para cualquier usuario del sistema. **What MSX** bajaba la nota hasta el 6, quejándose de las instrucciones que acompañaban al juego por no dejar claro el objetivo de éste, por muy claro que nos pueda parecer visto hoy en día. Tampoco se mostraba demasiado entusiasmada la holandesa **MSX Club Magazine**, lo comparaba con **The Heist** dando por ganador a éste, aunque considerando el precio de **Blagger** todavía lo consideraba una buena compra. Por último, en Francia la revista **Tilt**, en una brevísima reseña, le daba 4 estrellas sobre 6. En las revistas japonesas sólo se pudo encontrar anuncios del juego, una lástima porque habría sido interesante conocer su opinión sobre un juego europeo.

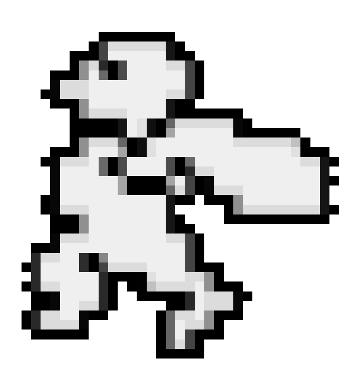


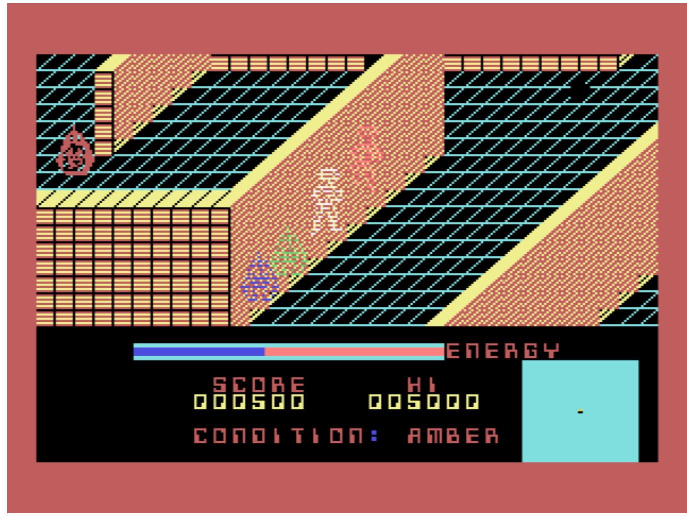
Blagger Enhanced Version fue creado en 2013 por José Luis Tur. El cambio entre una versión y otra fue notable, ya que se incorporaba el modo gráfico SCREEN 2 y ahora el protagonista y los enemigos estaban compuestos por dos *sprites* cada uno, para así ofrecer un mayor colorido aunque en contraposición en ocasiones notaremos algunos parpadeos, pero nada grave que no nos permita disfrutar del juego. También se retocaba el sistema de colisiones para hacerlo más amigable y el juego guardaba nuestro progreso cada cinco niveles, para así facilitar su finalización.



En el mismo menú principal del **Blagger** se anunciaba el **Disc Warrior**, aparecido a finales de este 1984 y que se enfrentaba a la perspectiva isométrica mezclada con los *sprites* del MSX, que siempre se ven por delante de los *tiles*. En un juego con esta perspectiva era muy común que los personajes tuviesen que pasar por detrás de paredes, columnas o cualquier tipo de obstáculo, por lo que el ordenador tendría que dibujarlo por detrás de estos, lo que sería un problema si usábamos *sprites* ya que, tal y como hemos comentado, estos siempre quedan por encima del fondo al ser una limitación del MSX. La solución que daba **Disc Warrior** era que cada vez que los personajes pasaban por detrás de un muro o un objeto, dibujados mediante *tiles*, se cambiaba su *sprite* por uno rayado, simulando algo así como una visión de rayos X. Sin duda, una solución para el problema de representar un *sprite* pasando por detrás de un *tile*, otra cosa sería ya la consideración personal de si estéticamente quedaba bien. También **Disc Warrior** tuvo su edición japonesa.

Disc Warrior no sólo tenía el problema de la representación tridimensional, que como decimos ya queda a valoración del espectador, sino que también tenía el problema de que llegaba a ser un auténtico caos en cuanto se juntaban dos o tres enemigos al mismo tiempo. El juego se volvía una ensalada de disparos y tampoco es que el mapeado ayudase demasiado, no era sencillo entender qué había que hacer pese a leer detenidamente las instrucciones. El objetivo era destruir la CPU principal, pero para eso tendríamos que recorrer primero todas las estancias del juego recogiendo llaves y otros objetos indispensables para nuestro objetivo. Algunas zonas eran de acceso complicado y conseguiríamos llegar únicamente desde el disco volador que recorría cíclicamente todo el mapeado. Este mismo disco podía llegar a ser un incordio, ya que sólo podíamos acceder a él desde un punto concreto, como si de una parada de bus se tratase, y en ocasiones podíamos tener que esperar un buen rato para que el disco llegase hasta nuestra posición, convirtiéndose en un tedio.





La solución del Disc Warrior, sprites rayados

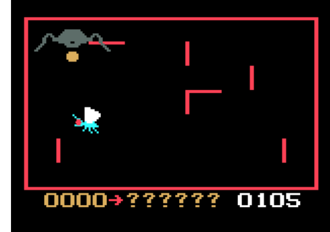


Disc Warrior, edición española

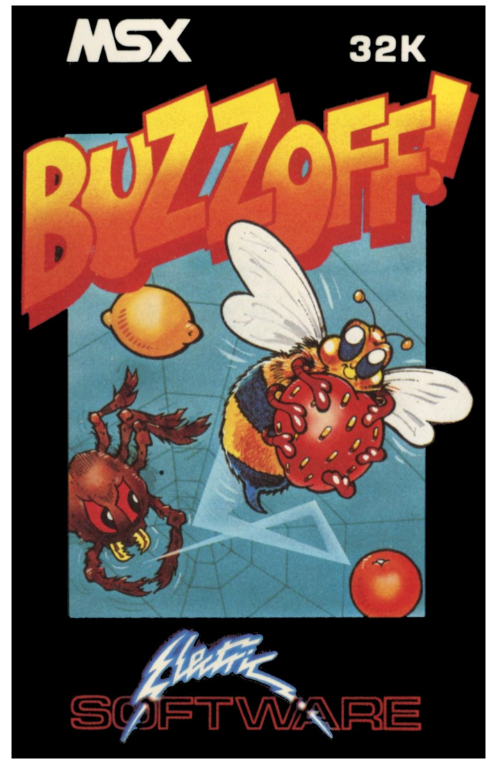


Electric Software, a la derecha, de pie, Mick Rouse





Buzz Off! (izquierda) y Super Bee de Videopac (derecha)



Buzz Off!

Electric Software era una pequeña compañía recién fundada con únicamente cinco personas entre sus filas que se decidió a entrar de lleno en el MSX. Era una decisión sorprendente, teniendo el mercado de Spectrum y Commodore 64 totalmente consolidado en Gran Bretaña, pero Mick Rouse hablaba sobre ello en la revista **What MSX** y decía que su intención era adelantarse al futuro y veía al MSX imponiéndose por ser un estándar. Un mercado así sería más grande, internacional, y **Electric Software** no quería perdérselo. Para ello, había comprado cuatro Toshiba HX-10, y gracias a **Philips** tenía un sistema de desarrollo múltiple Unix con discos Winchester de 30MB, que permitía conectarse a cinco usuarios con emulación en tiempo real. Los contactos con **Philips** venían de años anteriores, cuando la empresa matriz de **Electric Software**, **GST Video** (General Systems Technology), realizó varios juegos para la Videopac, algunos de ellos terminarían siendo portados a MSX. Cuando **Philips** decidió dejar de dar soporte a su consola, **GST Video** se vio en la tesitura de qué camino tomar y su dueño, Jeff Fenton, vio en el MSX la nueva oportunidad, creando así **Electric Software** con el estándar japonés como principal objetivo. Parecía que **Electric Software** iba muy en serio, y había escogido el negro como color corporativo, siendo sus casetes de este color.

Uno de los primeros juegos que lanzaron, más o menos en octubre, fue **Buzz Off!**, creado por Paul Johnson y en el que manejábamos a la abeja Bertie tratando de recoger fruta mientras esquiva la telaraña que se va formando. No hay queja de su realización técnica, tanto gráfica como sonora con *El Vuelo del Moscardón* de Nikolai Rimski-Korsakov, pero la jugabilidad ya era algo más discutible por la forma en la que se iba generando la telaraña, que literalmente te podía aparecer encima provocando una muerte segura. El origen de **Buzz Off!** era el juego **Super Bee** para Videopac, obra original de Mick Rouse, del que aprovecharon algunos gráficos y le dieron una vuelta a la idea inicial. Al disponer de tanto material previamente creado, y al tomarse el juego como un aprendizaje sobre las posibilidades que ofrecía el MSX, el juego se creó de forma bastante rápida, tardando aproximadamente dos meses en finalizarlo.

Backgammon fue también de los primeros y no ofrecía ningún misterio con su título, un programa sobre el popular juego de mesa. De nuevo, partía de la versión de Videopac que Mick Rouse había creado.

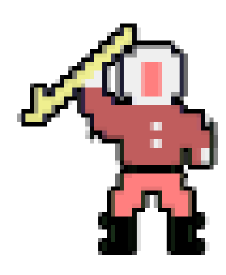


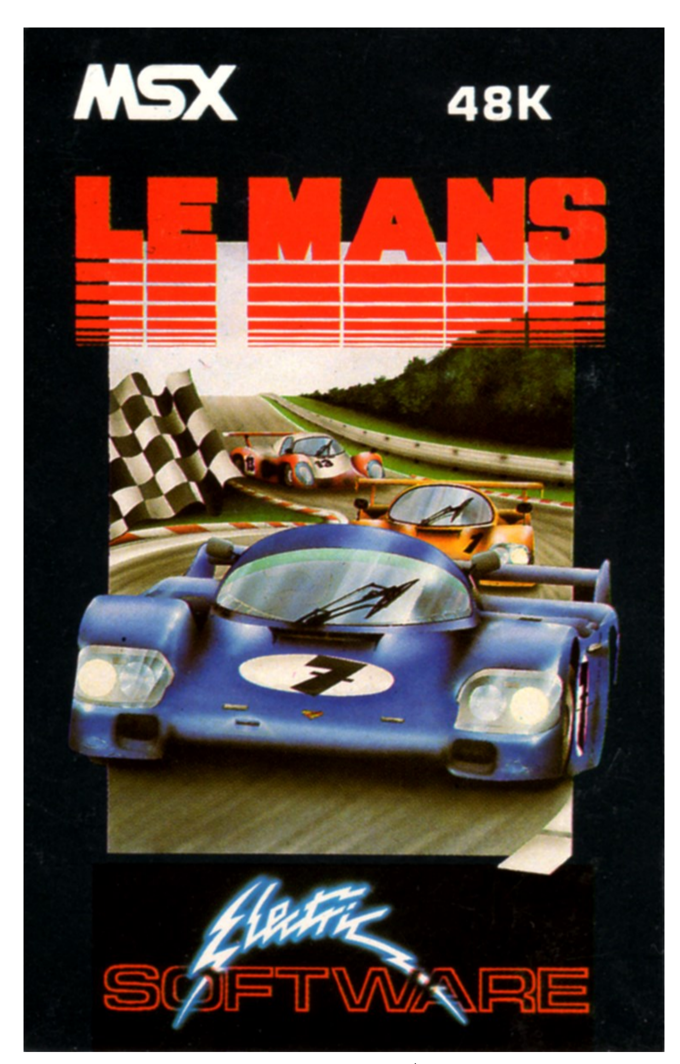
Le Mans presentaba una notable técnica para representar la conducción desde el punto de vista del piloto y además con el detalle de ver las manos moviéndose para girar el volante y cambiar de marcha. Era meritorio lo rápido que se movía todo y de forma suficientemente suave, pero precisamente esa rapidez iba también en su contra y no era nada sencillo controlar el vehículo. El juego había sido programado principalmente por Mick Rouse, aunque con ayuda del resto del equipo.

Mucho más controlable y jugable era **Shark Hunter**, también aparecido por el mes de octubre, en el que encarnábamos a un esquimal que trataba de proteger su improvisada piscifactoría frente al ataque incesante de los tiburones, y teniendo cuidado con las placas de hielo que podían chocar con nuestras cuerdas rompiéndolas. Si conseguíamos aguantar tres estaciones, tendríamos comida suficiente para aguantar el invierno y el juego nos obsequiaría con una animación de nuestro esquimal llegando al iglú mientras suena *Fröhlicher Landmann* de Robert Schumann. Atacar con arpones a los tiburones y reparar las cuerdas, un juego bien medido que estaba por encima del resto que ofrecía **Electric Software**. **Shark Hunter** era la finalización de un proyecto iniciado para la Videopac, ya que el juego inicialmente iba a ser lanzado para la consola de **Philips**, pero su fracaso hizo que el título se quedara en el tintero y el proyecto fuese traspasado al MSX. Finalmente, en 2006 el juego fue rescatado y finalizado para la Videopac.

Graham Conduit fue quien tuvo la idea para realizar **Shark Hunter**, posiblemente, tal y como él mismo reconocía, inspirado por la película **Tiburón**. En aquellos años era mucho más habitual que los juegos estuviesen basados en el espacio o en conceptos más abstractos, y no en algo como el día a día de un esquimal. La idea necesitaba ser aprobada por **Philips**, que tenía siempre la decisión final sobre qué juegos podían ser publicados para su consola, pero en este caso el juego recibió el visto bueno. Tras tres meses de trabajo y varias versiones ya enviadas a **Philips**, Graham se trasladó con su familia a Eindhoven, a gastos pagados, para dar los últimos retoques que la empresa neerlandesa le solicitaba. Sin embargo, **Shark Hunter** llegó justo en el momento en el que **Philips** decidía abandonar su consola y apostar por el MSX.

La versión de MSX de **Shark Hunter** fue un trabajo colectivo de casi todo el equipo de **Electric Software**: Graham Conduit, Paul Johnson, Andy Eltis y Jake Dowding.



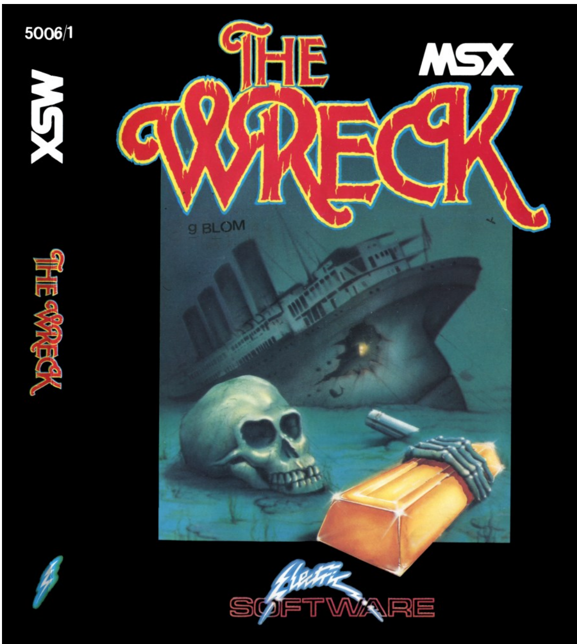


Le Mans, los juegos de conducción siempre venden



Shark Hunter, lo bonitos que son los peces de colores...







	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
16	V	R	B	W	O	D	C	F	J	G	Q	P	A	H	U	X	16
15	M	Y	I	S	N	K	E	T	L	Z	F	O	W	P	A	U	15
14	R	H	M	Q	B	E	Z	X	G	J	I	D	Y	K	T	N	14
13	L	S	V	C	F	G	R	N	M	W	E	K	B	T	Z	J	13
12	Y	C	A	H	U	L	I	V	S	X	O	Q	P	D	J	B	12
11	C	E	D	P	L	I	H	Z	T	Y	S	V	K	A	N	O	11
10	Q	W	F	R	G	X	M	U	Y	H	T	I	C	J	B	K	10
9	Z	F	X	N	W	V	Q	O	D	E	M	R	G	L	P	A	9
8	S	U	R	D	J	A	T	G	B	L	C	H	O	Z	F	W	8
7	P	V	E	Y	I	S	X	Q	N	U	K	M	T	O	C	Z	7
6	I	M	L	K	A	R	U	E	X	D	J	S	H	B	G	P	6
5	N	Q	W	V	Y	F	A	S	P	M	X	C	L	U	K	R	5
4	W	I	T	B	V	N	G	Y	Q	F	Z	J	D	E	O	H	4
3	B	L	G	O	H	J	W	K	A	P	R	X	I	S	Y	V	3
2	D	Z	U	T	M	Q	F	C	E	N	G	B	S	Y	W	L	2
1	E	N	P	A	R	H	O	D	Z	C	V	U	J	M	X	T	1
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	

El mapa de letras en el reverso de la carátula de The Wreck

Ya en diciembre publicaban **Norseman** y **The Wreck**. El primero de ellos, programado por Andy Eltis y gráficos de Jake Dowding, era otra conversión proveniente de la consola Philips Videopac. En el juego, sobre un tablero compuesto por hexágonos controlábamos un guerrero vikingo con la misión de defender el yelmo dorado. Básicamente nuestra misión era evitar las sucesivas oleadas y aunque inicialmente pudiera parecer un juego de estrategia, realmente todo se limitaba a que accedieras tú a la casilla del rival y no al revés.

The Wreck nos situaba en un entorno 3D en busca de un tesoro. Curioso para la época, las dificultades venían al enfrentarnos a las medusas que pululaban el barco hundido, ya que acertarles era más una cuestión de fe que de habilidad. El juego venía con una tabla de letras, ya que durante la partida podríamos encontrar paredes en las que nos daba unas coordenadas para esa tabla, pudiendo así descubrir una palabra oculta. **Electric Software** llegó a promocionar el juego en ferias alquilando un esqueleto a tamaño real, el cual vestían como un capitán de navío. Además, para transportarlo hasta las ferias de Londres usaban un coche y lo sentaban en el asiento del copiloto. La gracia es que el coche era estadounidense, con el volante a la izquierda, por lo que a ojos de los británicos era el esqueleto el que conducía el coche al estar situado en el asiento de la derecha.

El objetivo era rescatar los lingotes de oro de un navío hundido, el buque constaba de tres niveles y en el primero de ellos realizar un mapa y orientarse era relativamente sencillo, así podíamos buscar las seis pistas que, con ayuda de la tabla de letras de la contraportada, nos ayudarían a completar la palabra oculta, que variaba en cada partida para que así no pudiésemos saltarnos directamente los niveles. El problema venía en el segundo y tercer nivel, en donde el juego nos hacía saltar de una localización a otra sin que nos diésemos cuenta, despistándonos por completo. Para poder tener una referencia, por el suelo circulaban unos elementos grises que al dispararles revelaban diferentes peces y objetos marinos de diferentes colores, que nos servirían para poder trazar un mapa y darnos cuenta cuando el juego nos hiciese girar o saltar a una nueva ubicación. Pese a esta ayuda, seguía sin ser nada sencillo poder llegar hasta el objetivo final: la caja fuerte donde se hallaban los ansiados lingotes.

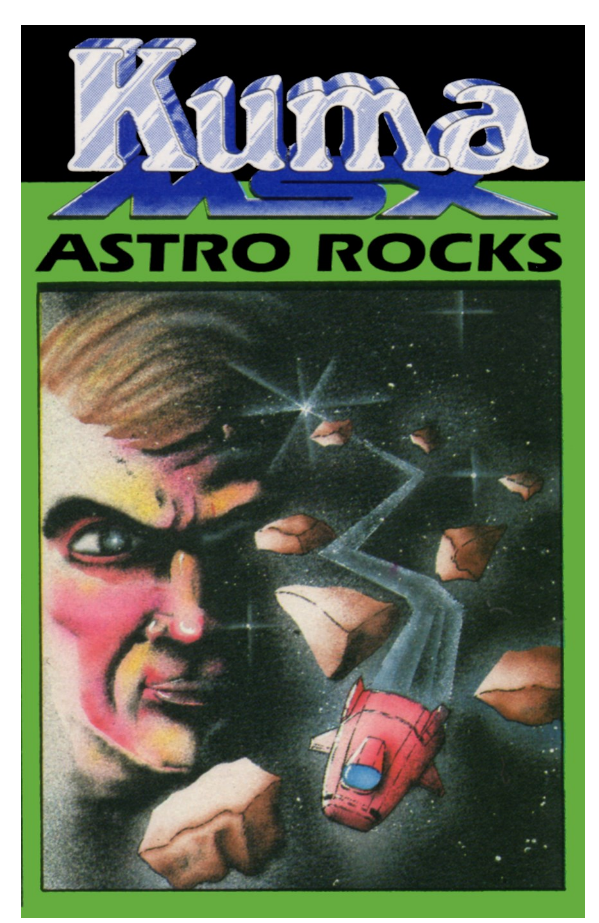
Los autores del juego fueron Andy Eltis y Jake Dowding. Hay que reconocerles el mérito de desarrollar el entorno 3D, con unos gráficos sin alardes, pero efectivos. Lástima que la ya mencionada dificultad para atinar con nuestros disparos en los enemigos y lo difícil que era conseguir realizar un mapa de los dos últimos niveles, hacían que el jugador se frustrase con bastante facilidad, empeorando la experiencia de juego.

Kuma Computers fue otro pequeño grupo de programación que entró con ilusión dentro del mundo MSX, con ilusión y con un buen número de títulos. Quizá su entusiasmo venía de su experiencia previa programando para otro ordenador japonés como era el Sharp MZ-80, o quizá era otro intento de llegar antes que nadie y cubrir un espacio que pudiese reportarle beneficios. Incluso antes de estar oficialmente a la venta el MSX en Gran Bretaña, en septiembre **Kuma** ya había publicado **Astro Rocks**, un émulo del **Asteroids** realizado completamente en BASIC pero en esta ocasión nuestra misión no era destruir asteroides y debíamos limitarnos a esquivarlos. Ya en octubre publicaban **Cribbage**, basado en el juego de cartas homónimo y programado por Mike Shaw, para continuar con la aventura conversacional de K.J. Ollett, **Mean Streets**. Los tres títulos eran de baja calidad.



Sharp MZ-80K

Para diciembre y con motivo de la campaña navideña llegan más juegos de **Kuma**. Empezamos con **Coco in the Castle**, juego de plataformas realizado en BASIC muy en la línea de **Hunchback** y con su error incorporado en la línea 553 que exigía una reparación manual para poder terminar el juego. K.J. Ollett volvía a dar la nota con un juego diferente, en este caso uno de estrategia como era el **Holdfast** en el que éramos un influyente habitante de la ciudad de Holdfast, perteneciente al país de Dictatoria, con la misión de negociar con los gobernantes para tratar de conseguir mejoras para nuestra ciudad.



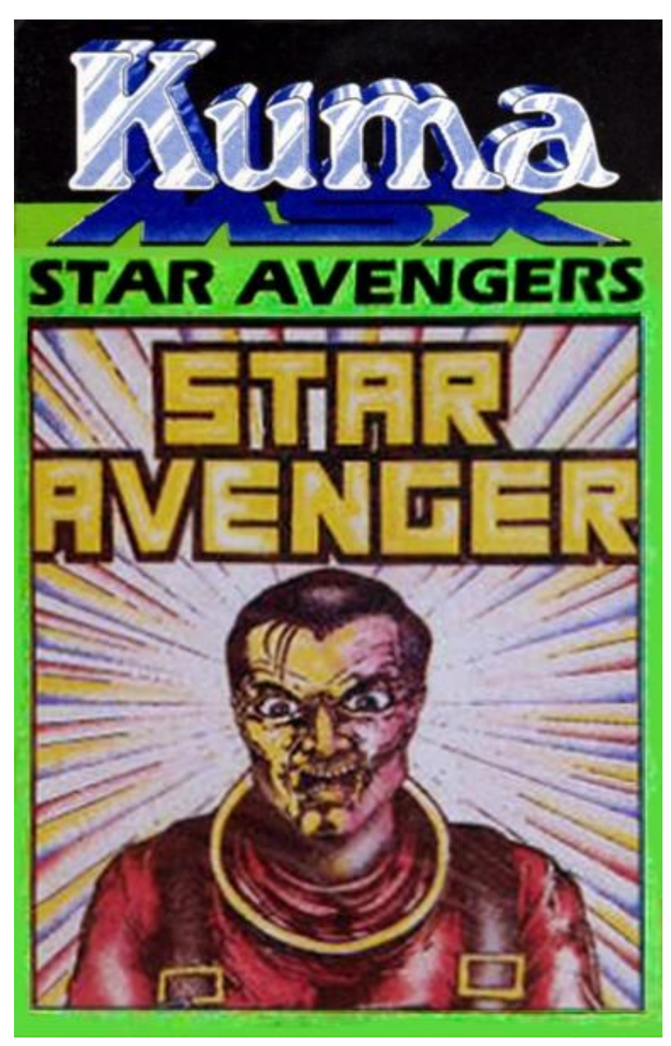
Astro Rocks

Antes de continuar, debemos dar un pequeño salto hacia atrás en el tiempo para presentar a los hermanos Wallis, Sean y Steve, que serán parte fundamental de **Kuma**. Estamos en 1980 y su padre, académico en el University College Cardiff, compra un Sharp MZ-80K para trabajar. El ordenador pronto despierta el interés de los dos hermanos, Steve con 13 años y Sean con 12, quienes comienzan a aprender BASIC para poder programarlo.

Como era habitual, la inspiración habitual de sus primeros juegos proviene de los salones arcade, pero pronto se dan cuenta que el lenguaje BASIC no ofrecía la velocidad que estos juegos requerían. Comienzan a estudiar código máquina, Steve desarrolla un compilador para agilizar la tarea de escribir el código, su tarea era convertir sentencias BASIC en ensamblador y sería una herramienta fundamental para desarrollar sus juegos.



Los hermanos Wallis seguían progresando mientras se encontraban con nuevos obstáculos, ¿cómo conseguir sincronizar sonidos con las interrupciones de reloj o poder pulsar varias teclas simultáneamente? Algo que nos puede parecer tan básico hoy en día, a principio de los 80 les suponía un gran problema, ya que la documentación era escasa y bastante críptica. Sin embargo, poco a poco avanzan y van creando sus primeros juegos con firmes convicciones sobre cómo debían ser: veloces, receptivos, con una aleatoriedad controlada para que el juego no se repitiese una y otra vez y, por último, debían representar un mundo coherente, armonioso, por eso Sean se especializó en el diseño gráfico de los juegos.



Star Avenger, de lo poco salvable de Kuma Computers

Con sus primeras obras bajo el brazo, los hermanos Wallis viajan a Londres a una feria informática, y es allí donde conocen a los responsables de **Kuma Computers**. Ambos llegan a un acuerdo para la distribución no exclusiva de sus juegos, lo que significaba que los hermanos podían también venderlos por su cuenta, y les piden que conviertan sus juegos al nuevo Sharp MZ-700, que ofrecía más posibilidades gráficas que su predecesor, y también les dejaron un prototipo de MSX

Sean Wallis programaba **Star Avenger**, clon no oficial de la recreativa **Scramble** con más variedad de escenarios y mejor realizado que el resto de los juegos de la compañía. Inicialmente realizado para el Sharp MZ-80K y posteriormente portado a Sharp MZ-700, CPC y MSX. Pese al cambio de chip (los Sharp incorporaban un 6502 a diferencia del Z80 de los MSX), Sean Wallis encuentra similitudes en el tratamiento gráfico, descubre que el MSX se puede configurar como un mapa de caracteres, redefinirlos y moverlos con agilidad por la pantalla, por lo que hace la conversión de forma bastante sencilla. Logrando así, el mejor juego de **Kuma Computers** en 1984.



Sí, Star Avenger era otro Scramble

Por último, **Super Chess** era un juego de ajedrez bastante modesto que además tenía el engorro de tener que moverse mediante la notación algebraica. Muchos títulos por parte de **Kuma**, pero en su mayoría de una calidad bastante baja y varios de ellos realizados en BASIC, bruscos y de control bastante tosco. Entre ellos, la aparición de Sean Wallis con su **Star Avenger** daba un poco de esperanza para una mejoría en el futuro.

Todo esto era parte del software británico que acompañó al MSX en sus primeros meses en Europa, por debajo de las expectativas iniciales y quizá mejorable en cantidad y calidad. Aun así, superando a otra de las locomotoras de Europa como era Francia donde también se prometió una pronta entrada en el MSX, pero a la hora de la verdad hubo que esperar a 1985 para ver software francés en MSX.

MSX

1985



“Yo sí hice ese puto juego” - Montané, muy orgulloso con su Barnabasket

ÍNDICE



KONAMI

En constante evolución

友だちいっぱい ソフトがいっぱい

近日

ハイパーラリー ¥4,800

ンがうなりを上げてハイ
イを走る。今、世界各国を
こ世紀のビックレースの
振られた。
テクを見せてくれ。

コナミのピンポン ¥4,800

ぼくはラケットになってコー
を舞うのさ。素早いラリーの
戦が続く。
スマッシュがきまった。
瞬間、ぼくは光になってい

ピポルス ¥4,800

メルヘンアドベンチャーの
登場。 勇敢な少年「ピポル
は、国に平和を取り戻すた
幻の水晶玉を求めて旅に出
しかし行くては 闇の妖精が
っぱい。迷路を無事に通り
水晶玉を手に入れるんだ。頭
うんと使って おもいっきり
ルヘンしよう。

ソフトミュニケーション

今日も、ソフトでお友だち。
元気にコミュニケーションしよう。



―――――通信販売ができます―――――

●現金書留での御注文
住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品価格をお送り下さい。(送料サービス)

●銀行振込での御注文
〈振込先〉コナミ株式会社・協和銀行市ケ谷支店・普通249736　振込後、ハガキで住所・氏名・電話番号・商品名をご連絡下さい。
※なるべく現金書留で御注文下さい。

通信販売が便利になりました。
いつもご支援いただき誠にありがとうございます。今回から通信販売の送料を無料にさせて頂きます。これからもよろしくお願いします。

カタログをご希望の方は、封筒に、カタログ請求券と切手100円分を同封のうえ、住所・氏名・年令・職業・お手持ちの機種名を明記し、下記住所までお送り下さい。

Konami SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル4

●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の承諾なしに海外への出荷はできません

Konami

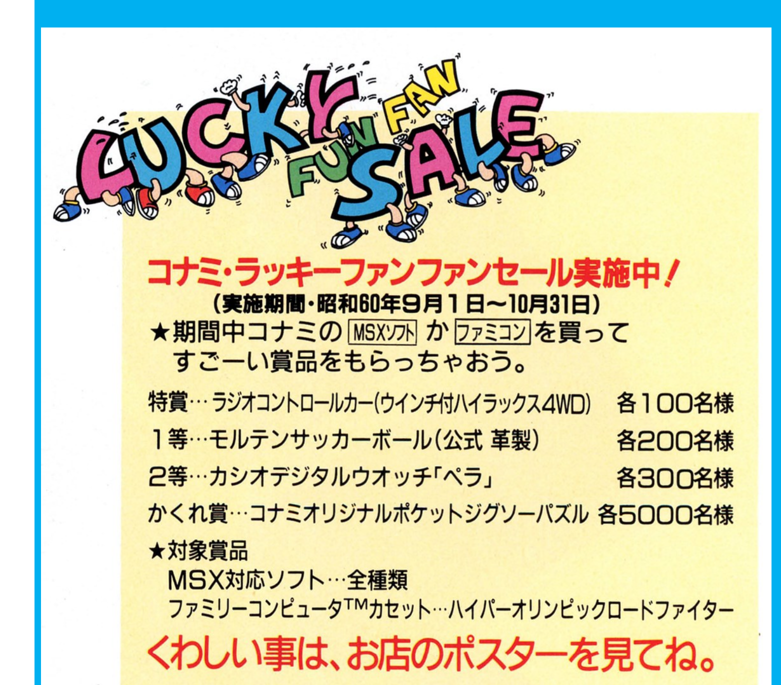
CHICAGO (U.S.A)	LONDON (U.K.)	FRANKFURT (W.Germany)	TOKYO (Japan)	OSAKA (Japan)
TEL.312-364-6633 FAX312-364-1368	TEL.01-429-2446 FAX01-429-2069	TEL.069-5076168 FAX069-5076160	TEL.03-262-9111 FAX03-261-6211	TEL.06-380-1331 FAX06-380-1360

Si 1984 fue un año excelente para Konami, tanto en cantidad de títulos como en calidad, 1985 no lo iba a ser menos y comenzaría a marcar una escalada tecnológica referido a la capacidad de sus cartuchos. Inicialmente lo habitual eran los cartuchos de 8 y 16KB de capacidad, y en este año Konami duplica publicando los primeros cartuchos de 32KB buscando exprimir al máximo el sistema, pero manteniendo en todo momento la compatibilidad incluso con los modelos de MSX de únicamente 8KB de RAM disponible.

Además, será el año más deportivo de la compañía, títulos basados en varias disciplinas deportivas que serán una buena parte de los lanzamientos de este año, incluso podríamos meter dentro de esta categoría a dos títulos del mundo del motor, aunque uno de ellos poco tendría de competición. Desde siempre, el acercamiento de los videojuegos al género deportivo ha supuesto una buena fuente de ingresos y generalmente mayores cuando el título se promocionaba junto a algún deportista famoso. No es el caso de los títulos de **Konami**, ni tampoco era habitual por entonces en Japón, y la mejor campaña de publicidad que tenían de cara al comprador era su propia marca. **Konami** era ya sinónimo de calidad.

Los ordenadores HP 64000 que usaban para programar los juegos podemos decir que echaban humo, dentro del departamento de MSX se subdividían a su vez en distintos grupos reunidos con el objetivo de sacar adelante un nuevo juego. Estos ordenadores podían conectarse a un chip Z80 para entrar en modo simulación y, a su vez, conectarse a 5 terminales para que cinco programadores al mismo tiempo se aprovechasen de las bondades de este equipo.





EL DATO

Konami lanzó una promoción válida desde el 1 de septiembre hasta el 31 de octubre de 1985. Por lo que parece, entrabas en la promoción simplemente comprando juegos de **Konami** para MSX o Famicom, aunque para la consola de **Nintendo** estaba restringido a unos pocos juegos. No se da más información de cómo se participaba, si te daban un cupón al comprarlo o algo similar, pero sí que vemos los premios:

-100 coches de radiocontrol Hilux 4WD

-200 balones de fútbol

-300 relojes digitales marca Casio

-5000 rompecabezas



Konami's Baseball, uno de los deportes más populares en Japón



Una buena bola rápida siempre puede funcionar

Volviendo a esta saga de juegos deportivos, el primero de ellos fue ya publicado en 1984, el **Konami's Tennis** (コナミのテニス), y quizá los precursores pudieran ser los **Track & Field**, **Hyper Olympic** en Japón, por estar dedicados en este caso a un único deporte, el atletismo, no como los dos títulos ya publicados del **Hyper Sports** que eran más un compendio de disciplinas sin centrarse en un deporte en concreto. Los dos **Track & Field**, igual que **Hyper Sports**, eran conversiones de recreativas de la propia **Konami**, algo que no sucedía con el **Konami's Tennis** y con otros títulos que aparecerán durante este año.

Ya en enero se publica el primero de ellos, el **Konami's Baseball** (コナミのベースボール), que quizás hubiese sido más lógico que hubiese sido también anterior al **Konami's Tennis** dada la gran popularidad del béisbol en Japón. De hecho, era el deporte más seguido tras el tradicional sumo que, curiosamente, no fue trasladado al MSX más allá de verlo en una de las pruebas del **World Games** de **Epyx**. Quizá el respeto que se le tiene a un deporte tan tradicional como el sumo, o quizá la misma idiosincrasia de un deporte tan explosivo y cuyos combates suelen durar escasos segundos, no hacía fácil el recrearlo en un ordenador.

Todo lo contrario a lo que sucedía con el béisbol, que fue trasladado al MSX en numerosas ocasiones e incluso la propia **Konami** lo volvería a traer en años posteriores. En lo que respecta a este **Konami's Baseball** se quedaba como una buena representación del deporte, dando un buen número de posibilidades tanto a la hora del lanzamiento con nuestro pitcher, como a la hora del bateo y la carrera por tomar las bases. Donde podía llegar a desesperar era en su dificultad adaptativa, que te facilitaba el juego de manera notable cuando ibas por detrás en el marcador, pero que las dificultaba tremendamente cuando éramos nosotros los que llevábamos más carreras que el contrario. Tampoco podía llegar a desesperar lo lentas que podían ser las carreras por capturar la base, al igual que el vuelo de la bola tanto al ser golpeado por el bate como, especialmente, cuando nuestros defensores se la pasaban para tratar de eliminar a los rivales.

Al igual que ocurría con **Konami's Tennis**, se quedaba corto en lo que a opciones de juego se refería, aunque al menos nos permitía escoger equipo se echaba en falta algún tipo de competición que nos llevase más allá del juego único. Eso sí, también mejoraba la sensación cuando jugábamos contra un rival humano.

También en enero, el día 10 concretamente, publica **Yie Ar Kung-Fu** (イーアルカンフー), la que casi podríamos definir como la conversión más rápida de la historia porque tanto el título de MSX como el arcade original se estrenan al mismo tiempo, siendo seguidos pocos meses después por la versión de Famicom. Con estos datos podemos decir que fue un título que, de alguna forma, unió a los tres departamentos de **Konami** en un proyecto común, aunque las versiones de MSX y Famicom tienen notables diferencias respecto al arcade. Según los anuncios de la época, parece que el juego iba a subtitularse **Death Fight at Tower of Menma**, aunque quizá se tratase únicamente de una frase comercial más.

El título del juego puede interpretarse como un juego de palabras en chino, ya que su pronunciación suena muy parecida a "1, 2, 3, 4" en ese idioma.

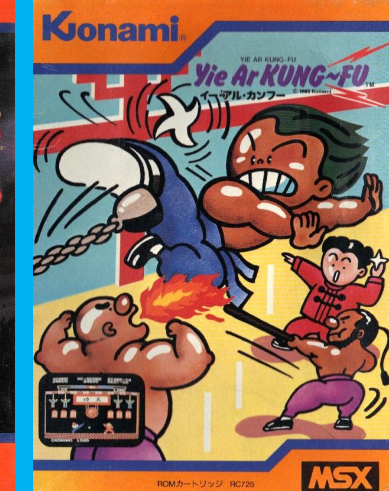


En todo el hocico





EL DATO



Yie Ar Kung-Fu es el juego de las tres portadas. En primer lugar se publicó una de aspecto dibujo animado, mucho más atrayente para el público infantil. Posteriormente apareció una portada más realista, con el claro guiño a Bruce Lee en la portada. Por último, tenemos la portada para la distribución de **Casio**, que nada tiene que ver con las dos anteriores.

¿La razón para estos cambios? Pues únicamente podemos conjeturar cuál pudo ser la razón. Lo más inmediato sería pensar en temas de copyright, al usar la imagen de Bruce Lee en la portada y el protagonista llamarse Lee, pero no tiene sentido ya que la portada con Bruce Lee fue la segunda en aparecer, y además volvió a usarse su imagen para la segunda parte, como veremos más adelante.



Quizá la razón más plausible sea un simple motivo de marketing, de crear una nueva imagen de aspecto más realista y acorde con un juego de lucha. Además, nunca viene mal tener a una cara conocida en la portada ¿no?

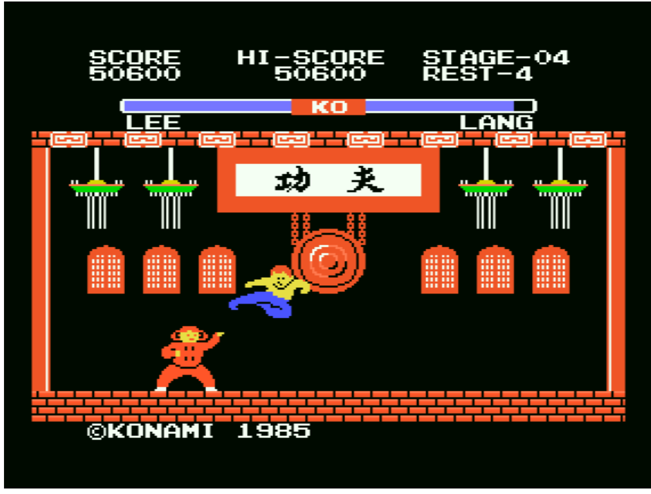
Pero no sólo tenemos portadas distintas, sino que también hay dos versiones del juego, una primera en la que es mucho más fácil, y una segunda en la cual se ajustó la dificultad variando las respuestas de los enemigos a nuestras acciones y también permitiendo que podamos golpear con los puños las bolas de fuego que lanza Tao (en la primera versión sólo se puede con patadas). Por ejemplo, saltar por encima del rival ya no será tan efectivo, ya que éste responderá y girará mucho más rápido, pudiendo incluso golpearnos antes de que lleguemos a tocar el suelo. Esta versión más difícil fue la que se usó para la versión con SCC de **Konami Game Collection 1: Action Series** (コナミゲームコレクションＶｏｌ．１アクションシリーズ) publicada en noviembre de 1988.

El juego original representaba una novedad y casi podría definirse como el precursor de los juegos de lucha. Habría que pedir permiso al **Karate Champ** (空手道) de **Data East**, aparecido en 1984, aunque éste se basaba más en combates ortodoxos de kárate y los rivales no tenían personalidad propia limitándose al mismo *sprite* una y otra vez. Precisamente, **Yie Ar Kung-Fu** ofrecía pintorescos enemigos fácilmente identificables, con distintas técnicas y estilo de combate y su desarrollo era más similar a una pelea callejera, sin reglas ni puntuación.

La versión MSX, al igual que la de Famicom, sufre un importante recorte en su elenco de luchadores. De los once luchadores originales pasamos a únicamente cinco, algunos basados en su versión de arcade y algún otro, Tao en concreto, completamente nuevo. Quien no falta es Star, la primera luchadora en este tipo de juegos en la historia de los videojuegos, aunque en su versión MSX se llama Lang. No es la única que cambia su nombre, ya que realmente no se repite ningún nombre entre el arcade y MSX, incluso el protagonista pasa de llamarse Oolong en arcade a llamarse Lee en MSX. Lo que sí que se respeta es el tono e inspiración de las melodías originales, realizadas por la compositora Miki Higashino (東野 美紀) en uno de sus primeros trabajos para **Konami**.


Miki Higashino

Miki Higashino comenzó a estudiar piano y solfeo a los cinco años, su padre era amante de la música clásica y Miki pasaba los domingos por la mañana escuchando discos junto a él. Cuando pensó en ir a una escuela de música, su primera opción fue la de ser pianista, pero su ejecución no era lo suficientemente buena, por lo que tomó el camino de la composición. En la universidad estuvo a punto de dejarlo todo, aburrida por la música modernista atonal reinante, mientras que a ella le atraía mucho más el minimalismo de Steve Reich, pero su profesor consideraba que aquello no debería ni ser calificado como música. Fue a finales de 1984 cuando Miki supo que **Konami** buscaba un compositor a tiempo parcial, por lo que se presentó al trabajo y pasó a formar parte de la gran K.





De la pagoda (MSX) a bucólicos paisajes (arcade)

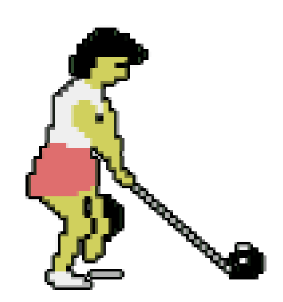
También se pierden en la conversión los dos fondos que tenía la recreativa original, y se sustituye por lo que parece el interior de un dojo, mucho más austero y fácil de recrear, que únicamente cambia de color cada vez que derrotamos al quinto y último guerrero. Lo que sí que mantiene es la forma en la que se debe golpear al enemigo, en todos los títulos de lucha posteriores la forma de impactar era mucho más permisiva, en **Yie Ar Kung-Fu** te exigía que el puño o el pie de los personajes impactasen en puntos concretos del enemigo para que se produjese el golpe y les restásemos vida. En cuanto nuestro golpe se quedase un poco corto o excesivamente largo no lograríamos impactar a nuestro rival, algo que puede sorprender mucho a un jugador actual.

En lo que a novedades jugables se refiere respecto a la versión de arcade, incorpora la posibilidad de rebotar contra las paredes, en el caso de la versión de Famicom, y el salto con patada, inexistente en la recreativa y que tanto en MSX como en Famicom es extremadamente útil. Eso sí, al usar la versión MSX un único botón, pierde variedad de golpes respecto a sus competidores, que hacen uso de dos. El nivel de dificultad en MSX y Famicom también es muy distinto al arcade, siendo mucho más fácil en las versiones domésticas y permitiendo que un jugador experimentado pueda estar horas jugando sin perder todas las vidas. Algo que corrigieron drásticamente en su segunda parte.

Ya en febrero se publicaba **Konami's Golf** (コナミのゴルフ), un juego típico de la época en la que tocaba coger lápiz y papel para ir anotando qué distancia podíamos alcanzar con cada uno de los palos, mucho menos amigable que los juegos de golf que empezarían a llegar ya en 16 bits con muchas más ayudas para el jugador. No fue un juego destacado ni siquiera dentro del terreno de los juegos de golf para MSX, ya que **Hole in One** (ホール・イン・ワン) de **Hal Laboratory** y aparecido en 1984 tenía peores gráficos, pero una jugabilidad mejorada. El juego de **Konami** contaba con únicamente 9 hoyos en el KCC, Konami Country Club, algo insuficiente sabiendo que el número de hoyos de un campo de golf es de 18. Aunque inicialmente fue exclusivo de MSX, **Konami's Golf** acabo siendo convertido a Spectrum y Amstrad CPC por **Imagine Software**.



Micromanía, ¿errata o valoración a la baja?





EL DATO

En catálogos de la propia **Konami** se podía ver una captura que podríamos interpretar como una versión beta del juego.

Lo primero que llama la atención es el diseño algo más estilizado de Lee, además de tener un pelo con más volumen. También llama la atención que el protagonista se llama Woolon, más similar al Oolong de la recreativa. Por último, es curioso ver como en lugar de una barra de vida hay una serie de círculos a continuación de los nombres de los jugadores ¿Quizá la idea original era un sistema de puntuación similar al **Karate Champ** y, en consecuencia, a los combates oficiales de artes marciales?



「イー・アル・カンフー」







棒術使いの王(ワン)　火炎術師の桃(タオ)　くさり使いの陳(チン)　手裏剣使いの女藍(ラン)　謎の男呉(ウー)

新春・新発売



イー・アル・カンフー
RC725　¥4,800

ところは中国。清朝も末期の時代――カンフーの達人"李(リー)"は、中国全土で悪業をかさねるチャーハンー族撲滅の為彼らの城である「メンマの塔」へと忍び込んだ。だが、リーの行く手には次々と強豪が立ちはばむ。はたしてリーは得意のカンフーでチャーハンー族を倒し、中国に平和をとり戻すことが出来るだろうか!? 操作は簡単。キーボードでもジョイスティックでもOK。ハイテクニックでノックアウト。

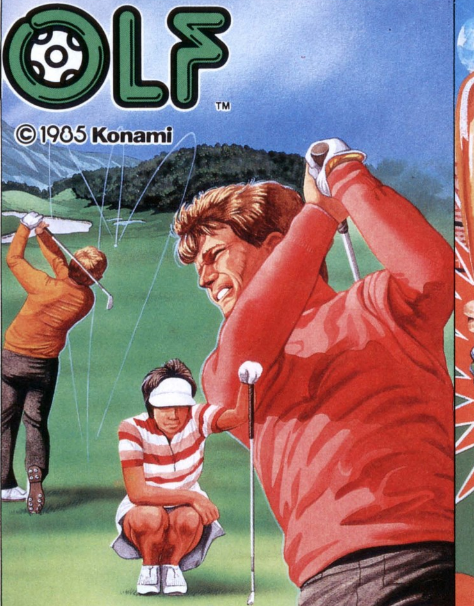




コナミのゴルフ
RC723　¥4,800



KCC・コナミカントリークラブ。ここに待望のオープン。ホール数9 パー36の雄大な本格的高原カントリークラブ。ストロークプレーにするか、マッチプレーで競うかは君の自由。ゴルフセンスがキラリ!!光るぞ。





Konami's Baseball™
©1985 Konami

コナミのベースボール
RC724　¥4,800



MSX球界、最後に登板した巨人! コナミが放つベースボールゲームの決定打。「コナミスタジアム」で繰り広げられる名勝負の数々。君もひいき球団の監督になって球界に嵐をまきおこそう!



SKY JAGUAR

スカイジャガー
RC721　¥4,800

"スカイジャガー"発進!――地球連邦の危機を救い平和を守る為に戦うのが、君に与えられた任務だ。MSX初のスーパースペースシューティングゲーム。手に汗握る空中戦に熱中!!

ハイスコアにチャレンジする君に!
コナミのハイパーシリーズ専用操作スイッチ
ハイパーショット



コナミのハイパーシリーズ

ハイパーオリンピック1		ハイパースポーツ1	
RC710	¥4,800	RC715	¥4,800
ハイパーオリンピック2		ハイパースポーツ2	
RC711	¥4,800	RC717	¥4,800

ハイパーショット
JE503　¥3,000

■通信販売でもお求めできます。
●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をはっきり書いて、商品価格+(送料¥500)の合計金額をお送りください。
●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込んでください 振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡ください。
〈振込先〉コナミ株式会社・第一勧業銀行・市ヶ谷支店・普通1073435

Konami® SOFT WARE
コナミ株式会社
東京都千代田区九段南2丁目3-14　TEL 03-262-9111(代)
TELEX 2323325 KONAMT.J

コナミマイコンクラブ 会員募集中………

〈会員特典〉
①事務局でソフトウエア開発支援装置、国内外のパーソナルコンピュータ(ハード・ソフトウエア)、技術情報誌を自由に使用することができます。
②クラブ内・外部で開発された優れたマイコンのハード・ソフトウエアは、商品化することができます。
③マイコンに関する講習会、講演会に優待参加できます。
④会員証、バッジを供与いたします。

〈ご入会手続〉
●入会金 1,000円
●年会費 2,400円(月200円)

●事務局 大阪市北区梅田1丁目11-4-1215 「コナミマイコンクラブ」係 (大阪駅前 第4ビル1706号) ☎06-345-2456 担当/広田

Konami®
CHICAGO TEL312-364-6633 FAX312-364-1368
LONDON TEL01-429-2446 FAX01-429-2069
TOKYO TEL03-262-9111 FAX03-261-6211
OSAKA TEL06-345-2456 FAX06-345-2466

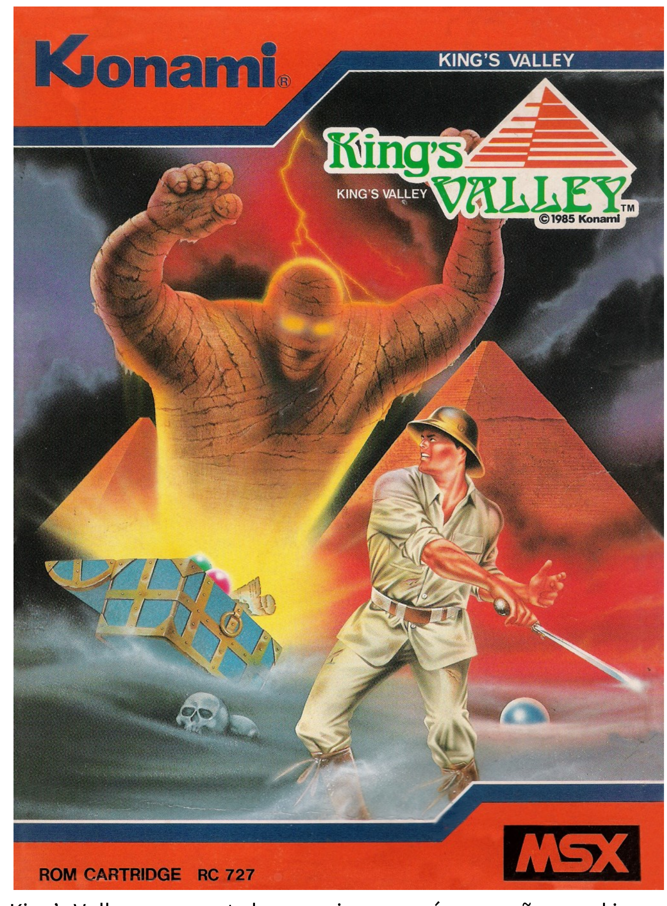
Aunque no haremos un repaso de su paso por las revistas, sí que haremos un pequeño inciso a lo ocurrido en la española **Micromanía**. En su análisis de la versión MSX, su conclusión era que "todo en el juego es casi real, hasta la dirección del césped puede influir en el golpe. Es de los programas que despiertan afición", pero pese a tan elogioso párrafo, la puntuación era de tres estrellas sobre cinco en todos los apartados. Sin embargo, al analizar la versión de Spectrum recalcaba las claras diferencias en el apartado gráfico respecto a MSX, y que visualmente no resultaba "demasiado vistoso". En esta ocasión, la versión de Spectrum llevaba una calificación de cuatro sobre cinco, superior a la versión MSX ¿Cómo es esto posible? Pues la única explicación razonable es que se trate de una errata, algo posible ya que en ese mismo número de la revista, número 6 de la 1ª época, hay otros artículos en los que puntuación y texto no concuerdan. Valga como ejemplo el del **Highway Encounter**, que no pasa de dos estrellas mientras dice que se trata del mejor juego de **Vortex**, cómo será el peor...



Mopiranger

El 23 de febrero es el turno de **Mopiranger** (モピレンジャー), exclusivo de MSX y una nueva incursión en el género de los puzles por parte de **Konami** tras **Crazy Train**. En este caso teníamos que manejarnos entre corrientes de agua en canales creados en medio del bosque, éramos el Mopiranger que debía rescatar a los pequeños moplits de los malvados razons, que los habían raptado en Mopiland. El juego tenía la complejidad de las corrientes de agua, que podían dificultar nuestra movilidad, y nuestra propia arma defensiva podía volverse en nuestra contra, ya que nuestro disparo convierte en piedras a los razons y podíamos llegar a bloquear los estrechos canales llegando a situaciones imposibles, momento en el que ya podíamos pulsar la tecla de función F2 para perder una vida y reiniciar el nivel.

50 niveles por delante, divididos en dos bloques de 25 que se diferencian en la disposición de las piedras y los moplits a rescatar, que se hacían más llevaderas gracias a la vida extra que nos daban por cada nivel superado. Eso sí, tras los 50 niveles simplemente volvemos al primer nivel.



King's Valley, por suerte las momias son más pequeñas en el juego

El 18 de marzo es el turno de **King's Valley** (王家の谷) y **Konami** sigue por la senda del juego de tipo puzle con esta gran aventura ambientada en las pirámides egipcias. El aventurero Vick tiene como misión encontrar todas las joyas escondidas en el valle de los reyes y que contenían el secreto de la vida eterna, para ello deberemos recorrer las 15 cámaras mortuorias recogiendo dichas joyas y accediendo así al siguiente nivel. 15 niveles, que iban a ser 60 en una proyectada versión en disquete que llevaría el código RA002 pero que finalmente no vio la luz. Sin embargo, dicha versión con 60 niveles y editor terminó siendo publicada en 1988 dentro del recopilatorio **Konami Games Collection 1**.



"ほのぼの怪獣"モピラの住むモピランドに、"宇宙のキッドネイパー"ラゾンが侵入した。ラゾンは、モピラの子供であるコモピラを誘拐し魔の水宮にたてこもった。

かわいいコモピラ達を救うため"正義の勇者"モピレンジャーが、カヌーに乗り込み水宮に向かった。モピレンジャーの唯一の武器は、ラゾンを石に変えることのできるストーン・ビーマーだ。

行け〃モピレンジャー／コモピラ達を救うため。

行け〃モピレンジャー／モピランドに平和な楽園をとりもどせ。

行け〃モピレンジャー／モピ・モピ／

モピレンジャー
RC728 ¥4,800

MOPIRANGER
MOPIRANGER
©1985 Konami

MSX



とくとく登場！コナミのNewソフト！

MSX

ミステリアスアドベンチャーゲーム
王家の谷

3500年以上もの昔。エジプト史上最も栄えた新王国時代、国王たちは豪華な埋葬品の盗掘を防ぐため人里はなれた山あいの中に秘かに墓を造った。以後歴代の国王や貴族が次々と同じように64もの墓をつくり、やがて「王家の谷」として国王たちの安眠の地となった。だが、被葬者たちの願いもむなしく多くの墓は盗掘され、大部分が廃虚と化した。しかし秘かに他に移された何人かの国王のミイラは、3000年以上もの時の流れの中で、やがては神の国"太陽"への導きを与える秘宝珠を守り続けていたのである。

この秘宝珠を求めて今、一人の男が王家の谷へ向った。イギリス・マンチェスター生れの冒険家ビックである。はたして彼は古代エジプト文明を結集した石室の謎と、ミイラ男たちの呪いを解き、封じ込められた秘宝珠を無事手に入れることができるだろうか？



王家の谷
RC727 ¥4,800





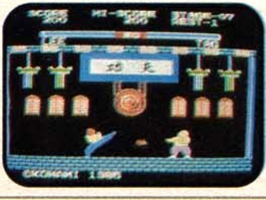
大好評発売中

YIE AR KUNG-FU
Yie Ar KUNG~FU
©1985 Konami

コナミのテニス
RC720 ¥4,800

イー・アル・カンフー
RC725 ¥4,800





君はコナミのサーブが受けられるか。スマッシュ、ボレーも自在だ。シングルスもダブルスももちろん、2人でコンピュータと戦うことだって出来る。ざわめく観衆の中、君もいつしかスタープレイヤー。あのマッケンローだって手に汗にぎってしまうだろう。さあ、コートが君を待っている／

かつて、こんなリアルなゲームがあっただろうか。カンフーの達人"リー"は悪党共の城「メンマの塔」へ乗り込むが、行く手に立ちはだかるすご腕達に苦戦／棒術、火炎術、くさり使いと次から次に。息つく暇もない。はたしてリーは、やつらを倒し平和を勝ちとることが出来るのだろうか。

■通信販売でもお求めできます。

●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をはっきり書いて、商品価格＋（送料¥500）の合計金額をお送りください

●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込んでください　振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡ください

〈振込先〉コナミ株式会社・第一勧業銀行・市ヶ谷支店・普通1073435

Konami®
SOFTWARE
コナミ株式会社
東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL 03-262-9111(代)
TELEX 2323325 KONAMT.J

●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

コナミマイコンクラブ
会員募集中…………

〈会員特典〉
①事務局でソフトウエア開発支援装置、国内外のパーソナルコンピュータ（ハード・ソフトウエア）、技術情報誌を自由に使用することができます。
②クラブ内・外部で開発された優れたマイコンのハード・ソフトウエアは、商品化することができます。
③マイコンに関する講習会、講演会に優待参加できます。
④会員証、バッジを供与いたします。

〈ご入会手続〉
●入会金 1,000円
●年会費 2,400円（月200円）

●事務局 大阪市北区梅田1丁目11-4-1215
「コナミマイコンクラブ」係
（大阪駅前 第4ビル1706号）
☎06-345-2456 担当 松浦

Konami®

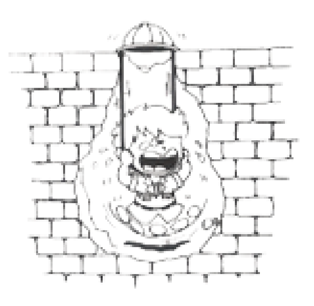
CHICAGO (U.S.A) TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL 069-5076168 FAX 069-5076160
TOKYO (Japan) TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL 06-345-2456 FAX 06-345-2466

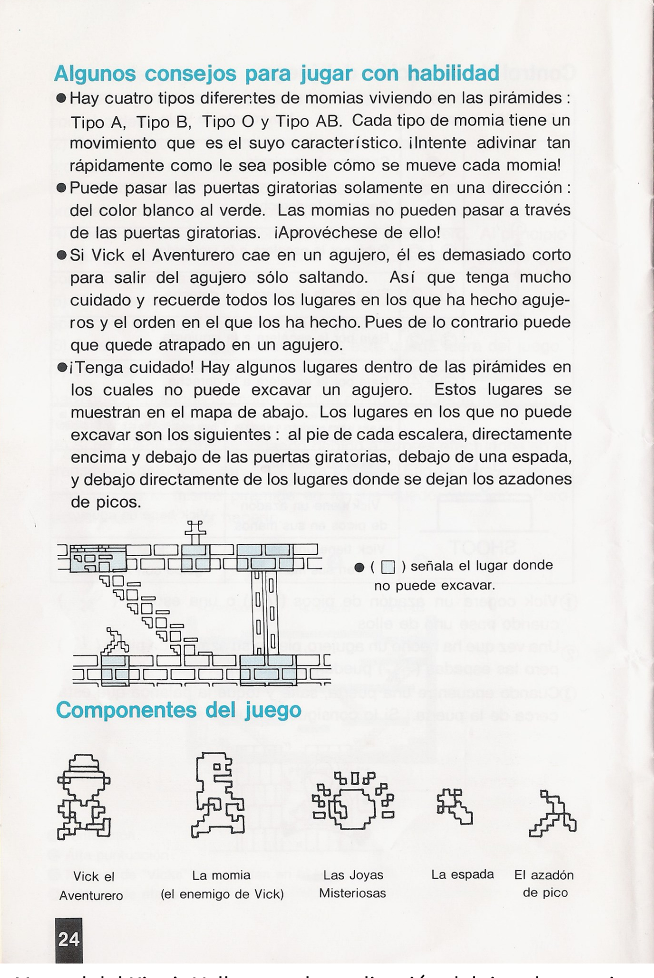
Se decidió que el explorador Vick fuese oriundo de la ciudad de Mánchester, quizá tal decisión se tomó primero por todas las expediciones británicas al país de los faraones, y segundo por el importante museo que tiene la ciudad de Mánchester con diversas momias allí expuestas. En el camino de Vick se interponían momias que habían cobrado vida con el único fin de acabar con el protagonista. Una curiosidad era que las momias se identificaban como A, B, AB y O, igual que los tipos de sangre, aunque sin especificar qué nombre correspondía a cada una. Esto era debido a que en Japón existe la creencia de que el tipo de sangre de una persona determina su carácter, y en el caso del **King's Valley** cada momia, según su color, se comportaba de una forma diferente, siendo este uno de sus puntos fuertes ya que esta variedad ofrecía una profundidad en la jugabilidad mayor de lo habitual en los juegos en los que tenemos enemigos persiguiéndonos.

No destacaba igualmente en el apartado técnico, y tampoco lo necesitaba porque lo principal era la diversión que ofrecía. Aun así, los gráficos eran más que adecuados y permitía jugar cómodamente reconociendo todos los elementos al instante. El apartado sonoro ofrecía una buena melodía de clara inspiración egipcia, y cuando abríamos una de las puertas que nos daba acceso al siguiente nivel se oía un pequeño sonido sacado directamente del arcade de 1982 **Tutankham** (ツタンカーム), creado por la propia **Konami**.

Vick contaba con dos ayudas en su aventura como eran la espada y el pico. La espada puede lanzarla a las momias, eliminándolas momentáneamente, y con el pico podía cavar agujeros para acceder a las joyas más escondidas. Sólo puede llevar un objeto a la vez y estar en posesión de uno le dejaba sin capacidad de salto. Al igual que en **Mopiranger**, nuestras acciones podrían provocar que Vick cayese en un agujero del cuál no podría salir, por lo que también se disponía de la tecla F2 para perder una vida y reiniciar el nivel.

En cuanto a la recepción de la prensa, en España la **Micromanía** le otorgaba un 7, una nota que se antojaba corta y que en el artículo no justificaban de forma alguna, ya que se limitaban a dar una descripción del juego sin dar ninguna opinión. La **MSX Extra** seguramente exageraba dándole un 9 en gráficos, pero mucho más justo era el 9 en adicción y también sus buenos 8 en música y movimiento. Pese a las altas notas, la calificación global que le daba era de 7.





Algunos consejos para jugar con habilidad

- Hay cuatro tipos diferentes de momias viviendo en las pirámides : Tipo A, Tipo B, Tipo O y Tipo AB. Cada tipo de momia tiene un movimiento que es el suyo característico. ¡Intente adivinar tan rápidamente como le sea posible cómo se mueve cada momia!
- Puede pasar las puertas giratorias solamente en una dirección : del color blanco al verde. Las momias no pueden pasar a través de las puertas giratorias. ¡Aprovéchese de ello!
- Si Vick el Aventurero cae en un agujero, él es demasiado corto para salir del agujero sólo saltando. Así que tenga mucho cuidado y recuerde todos los lugares en los que ha hecho agujeros y el orden en el que los ha hecho. Pues de lo contrario puede que quede atrapado en un agujero.
- ¡Tenga cuidado! Hay algunos lugares dentro de las pirámides en los cuales no puede excavar un agujero. Estos lugares se muestran en el mapa de abajo. Los lugares en los que no puede excavar son los siguientes : al pie de cada escalera, directamente encima y debajo de las puertas giratorias, debajo de una espada, y debajo directamente de los lugares donde se dejan los azadones de picos.

● (□) señala el lugar donde no puede excavar.

Componentes del juego

Vick el Aventurero | La momia (el enemigo de Vick) | Las Joyas Misteriosas | La espada | El azadón de pico

24

Manual del King's Valley, con la explicación del tipo de momias



No es buena idea aterrizar sobre las momias

A la prensa británica parecía que le había gustado más el juego, la **MSX Computing** en su número 12 de 1985 hacía un top 20 de juegos de MSX con motivo del primer año del sistema en las islas británicas, y colocaba a **King's Valley** en cuarta posición calificándolo como uno de los mejores juegos de plataformas que habían visto. **MSX User** le daba un 8 y el redactor decía que había disfrutado sobremanera su viaje por las pirámides. **What MSX?** también le daba un 8 diciendo que el juego usaba las capacidades técnicas del MSX de forma brillante, justo lo que creían que necesitaba el sistema en su catálogo.

En lo que respecta a Francia, hasta la habitualmente dura **MicrosMSX** se rendía ante el juego con un 15 sobre 20, destacando que les parecía muy similar a **Lode Runner** aunque con mejores gráficos. **Micro News** hacía un análisis del juego en enero de 1988 y creía que el juego era ya todo un clásico. Por su parte, **Tilt** le otorgaba 4 estrellas sobre 6 y también destacaba su jugabilidad clásica.

De nuevo, nos quedábamos sin calificaciones desde Japón, ya que la **MSX Magazine** volvía a limitarse a noticias y similares sobre el juego.

Por primera vez en el año, **Konami** se toma un respiro en su frenético ritmo de lanzamiento de títulos, y es el 23 de mayo cuando publica **Konami's Ping Pong** (コナミのピンポン). Posteriormente, un mes después a lo sumo, **Konami** también da salida a la versión arcade que es un calco a la de MSX con gráficos mejorados, así que estamos ante otro caso de desarrollo paralelo entre varios departamentos de la compañía.



Konami's Ping Pong

EL DATO



De nuevo, en el catálogo de **Konami** de octubre de 1984 podíamos encontrar una captura de una versión previa de **King's Valley**. Lo primero que salta a la vista es la parte inferior, con esas interrogantes y objetos que parecen que van completando una palabra.

También destacan los escorpiones, que parece que iba a ser el enemigo en lugar de las momias, o quizás serían complementarios a éstas. Por último, se aprecia que las joyas que teníamos que recoger estaban algo más decoradas.

La gracia del juego estaba en que al mismo tiempo era muy sencillo de controlar, empezando porque la pala se movía sola para encarar el golpeo de la pelota, pero a su vez era bastante más complicado dominarlo, teniendo que aprender a dirigir la pelota según si la golpeábamos de forma más adelantada o retardada. Muy similar en ese aspecto al **Konami's Tennis.**

La ambientación gráfica y sonora era muy buena, en especial el uso del PSG del MSX que lograba recrear el sonido de los golpes de forma bastante realista, o el aplauso del público, con Penguin-kun, o Penta, haciendo su segunda aparición en los juegos de **Konami** y aplaudiéndonos o llorando, dependiendo de nuestra actuación.

El 28 de junio marca la salida de **Pippols** (ピポルス), un juego con *scroll* vertical suave, algo nada habitual en la trayectoria de **Konami**, gracias al uso de grupos de *tiles* desplazados un píxel para simular movimiento suave. El juego se desarrolla en pantallas divididas por cinco columnas por las que nuestro personaje puede moverse, puede disparar hacia arriba y hacia abajo pero no hacia los laterales, por lo que habrá que desplazarlo por las distintas columnas para eliminar a los enemigos, que también pueden desplazarse entre columnas y muchos de ellos lo hacen al estilo del juego del amida, avanzan por la columna y cuando tienen oportunidad de moverse lateralmente lo hacen.

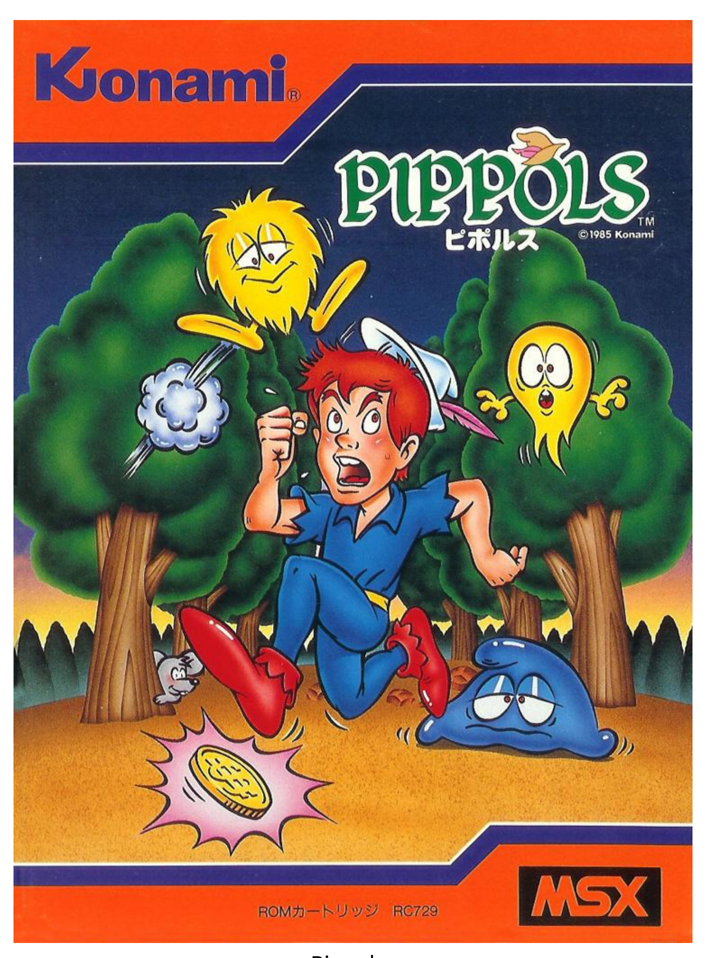
El juego incorporaba la elección de caminos, al llegar al final de cada fase nos pedía que escogiésemos entre el camino de la derecha o el de la izquierda, y si tardábamos demasiado en escoger el personaje iniciaba el camino de vuelta hacia el principio de la fase. La elección del camino era fundamental para pasar el mínimo número de fases posible, ya que si seguíamos una mala ruta tendríamos que superar más niveles para llegar hasta nuestro objetivo, la gema sagrada.

Todo en **Pippols** destilaba simpatía, nuestro colorido protagonista siempre con una sonrisa en la cara, nuestros disparos en forma de corazón, la alegre música y hasta los enemigos tenían un aspecto entrañable. Sin embargo, el juego terminó siendo algo oscuro dentro del catálogo de **Konami**, no salió de forma oficial de Japón, sí que llegó a Europa en importación y quizá sus ventas no fueran excesivamente buenas a falta de tener datos oficiales, ya que suele ser de los juegos más caros de conseguir del catálogo y no es habitual verlo a la venta en páginas de segunda mano.





La versión MSX (arriba) era muy parecida a la de arcade (abajo)



Pippols



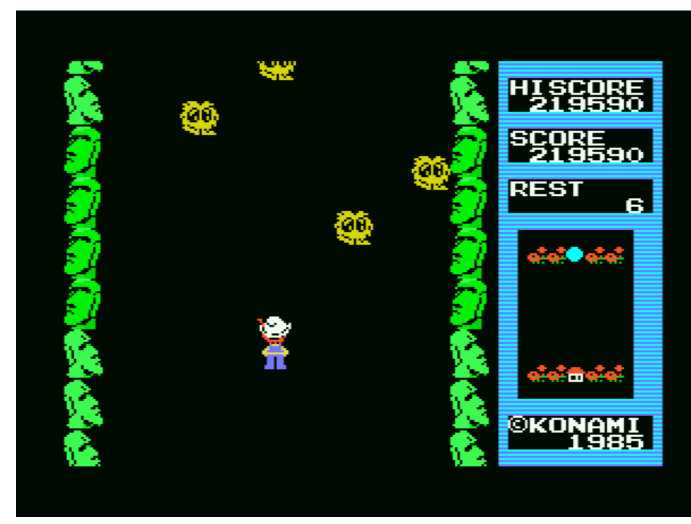
大好評発売中!
MSX
コナミのピンポン
僕は、瞬間光になった。
たった1秒しかない。何が?攻略法を考える時間のことさ。球が返って来るまでの間にカットがいいかドライブがいいか判断する、スキをねらってスマッシュする。反射神経と頭脳プレイで勝負するスーパースポーツの誕生だ。
Konami's
PING PONG™
¥4,800
通信販売ができます。
●現金書留での御注文
住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品価格をお送り下さい。(送料サービス)
●銀行振込での御注文
〈振込先〉コナミ株式会社・協和銀行市ケ谷支店・普通249736　振込後、ハガキで住所・氏名・電話番号・商品名をご連絡下さい。
※なるべく現金書留で御注文下さい。
Konami®
SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル4F
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
Konami
CHICAGO (U.S.A) TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL 069-5076168 FAX 069-5076160
TOKYO (Japan) TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL 06-380-1331 FAX 06-380-1360

Otro elemento curioso era el paisaje de cada una de las fases, pasábamos de caminos con flores a arbustos, árboles y los inevitables moais, que en esta aventura hacían su primera aparición en MSX. Era la segunda vez que aparecían en un juego de **Konami** tras la versión arcade de **Nemesis** (グラディウス), **Gradius** en Japón, que había aparecido sólo un mes antes, en mayo. Es curioso porque eso demuestra que la broma de los moais se extendió muy rápidamente por los distintos departamentos de la compañía.

Si en 1984 hablábamos brevemente del fallido **Action Boat** (アクションボート), el 29 de julio de 1985 llegaría lo que a todas luces era el resultado final de aquel proyecto, el **Hyper Rally** (ハイパーラリー), esta idea se refuerza si tenemos en cuenta que **Hyper Rally** sale con el código RC-718, un número que correspondería con un juego que tendría que haber salido a mediados de 1984. De aquel **Action Boat** conservaba la perspectiva, aunque también es cierto que **Konami** ya la había empleado en **Antarctic Adventure** y en este **Hyper Rally** el funcionamiento es exactamente el mismo con el truco de la perspectiva, representando las curvas en la parte central de la pantalla y haciendo que lo notemos con la fuerza centrífuga que afecta a nuestro coche, que está siempre en la parte inferior.

La novedad es la variedad de situaciones y de paisajes, en **Hyper Rally** se empezaba en zona verde, se pasaba por interminables túneles, la arena del desierto, carreras nocturnas y zonas nevadas con el coche patinando por el asfalto. La carrera se dividía en 13 etapas, partiendo del puesto 630 y teniendo que llegar a cada fin de etapa en el tiempo límite y consiguiendo un puesto clasificatorio mínimo. El juego premiaba la buena actuación del jugador, ya que la posición en carrera se mantenía de etapa a etapa, por lo que cuanto mejor lo hiciésemos más fácil sería superar la siguiente etapa.

Hyper Rally representaba todo un salto cualitativo dentro de los juegos de carreras para MSX. No era el primero, antes ya había aparecido el **Car Race** de **Ample Software**, tremendamente simple como ya vimos en su momento, o el **Le Mans** de **Electric Software**, pero **Hyper Rally** podemos considerarlo como el primer gran juego de carreras, superando ampliamente lo visto hasta entonces.



Los moais comienzan a ser habituales

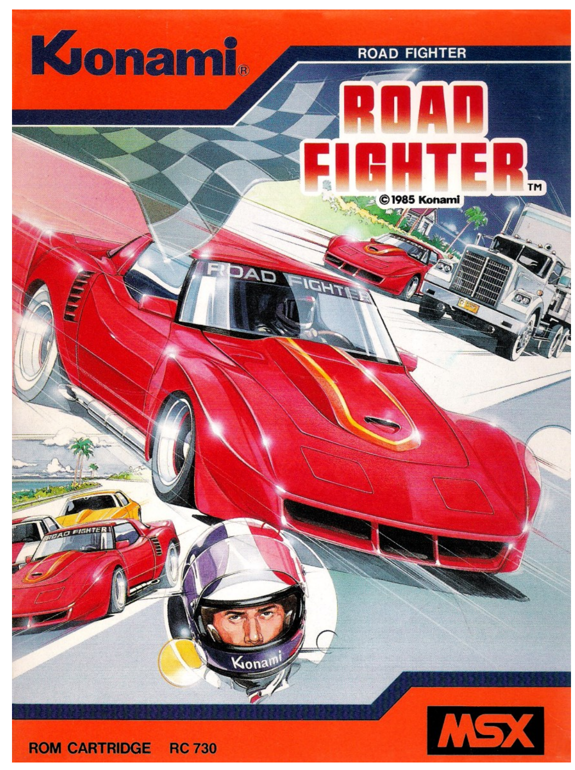


Hyper Rally



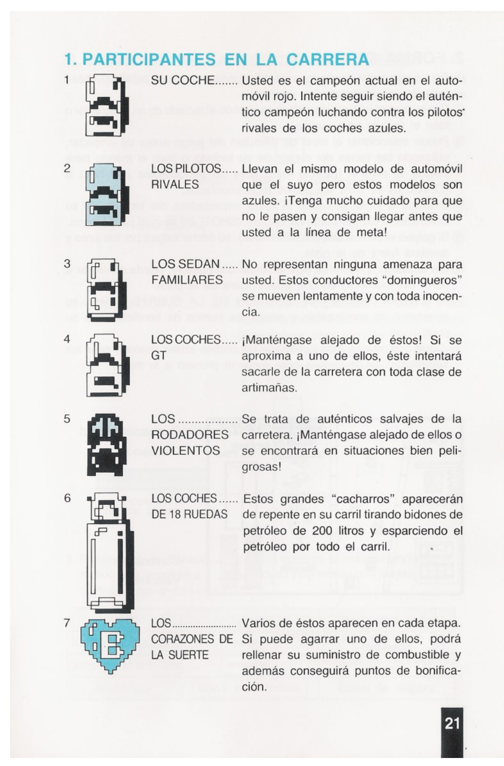


Aunque era una versión ligeramente modificada, **Hyper Rally** tuvo una segunda vida en España como atracción para los más pequeños. Bajo el nombre de **Rally Montecarlo**, la compañía Falgás comercializó una cabina en la que podían montarse los niños para tratar de llegar lo más lejos posible.



Road Fighter, Konami sigue con los juegos de conducción


Un Chevrolet Corvette C3 rojo, como el del juego



1. PARTICIPANTES EN LA CARRERA

1 SU COCHE....... Usted es el campeón actual en el automóvil rojo. Intente seguir siendo el auténtico campeón luchando contra los pilotos rivales de los coches azules.

2 LOS PILOTOS RIVALES..... Llevan el mismo modelo de automóvil que el suyo pero estos modelos son azules. ¡Tenga mucho cuidado para que no le pasen y consigan llegar antes que usted a la línea de meta!

3 LOS SEDAN FAMILIARES..... No representan ninguna amenaza para usted. Estos conductores "domingueros" se mueven lentamente y con toda inocencia.

4 LOS COCHES GT..... ¡Manténgase alejado de éstos! Si se aproxima a uno de ellos, éste intentará sacarle de la carretera con toda clase de artimañas.

5 LOS RODADORES VIOLENTOS.................. Se trata de auténticos salvajes de la carretera. ¡Manténgase alejado de ellos o se encontrará en situaciones bien peligrosas!

6 LOS COCHES DE 18 RUEDAS...... Estos grandes "cacharros" aparecerán de repente en su carril tirando bidones de petróleo de 200 litros y esparciendo el petróleo por todo el carril.

7 LOS CORAZONES DE LA SUERTE........................ Varios de éstos aparecen en cada etapa. Si puede agarrar uno de ellos, podrá rellenar su suministro de combustible y además conseguirá puntos de bonificación.

21

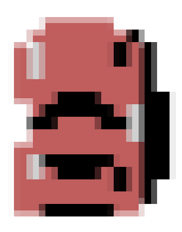
Los Rodadores Violentos sólo aparecen en el nivel B de dificultad

Casi un mes más tarde, el 22 de agosto, llega **Road Fighter** (ロードファイター) que sigue la senda de los juegos de conducción y además de las conversiones de arcade, ya que viene de la recreativa de la propia **Konami** de 1984, que inicialmente iba a llamarse **Red Car**. Título muy descriptivo porque el jugador llevaba un coche rojo basado en un Chevrolet Corvette a lo largo de seis etapas.

En la conversión a MSX se amplía el tamaño de los *sprites*, algo que podría ser conflictivo ya que el arcade tenía una relación de aspecto 3:4 y aquí, obviamente, tenemos 4:3, en ambos casos con el marcador en la parte derecha estrechando la zona de juego. Con la relación de aspecto de MSX es obvio que la distancia entre la parte superior, por donde aparecen los coches rivales, respecto a la parte inferior, donde está nuestro coche, es menor. Si a ese tamaño menor unimos que los coches son más grandes en MSX, da como resultado que tenemos menos tiempo de reacción porque los coches llegarán antes hasta nosotros. Pese a eso, el juego mantiene un equilibrio perfecto entre velocidad y dificultad para que nunca llegue a ser frustrante.

El juego permite el impacto contra los demás coches, ya que no perderemos combustible sino que el coche comenzará a derrapar y podremos contrarrestar girando hacia el lado contrario, si enderezamos el vehículo antes de chocar con un lateral evitaremos cualquier daño. No sucede lo mismo con los camiones, un impacto contra ellos hará que nuestro coche explote, con la consiguiente pérdida de combustible. Además, en MSX se puede seleccionar dos niveles de dificultad, por lo que se puede aumentar el reto cuando se domine el primer nivel, e incluso aparecerán algunos rivales que no están en el nivel más fácil.

Road Fighter, además de la lógica distribución por parte de la propia **Konami**, tuvo también distribución en Japón por parte de **Casio**, con el número 16 y con la típica caja negra. No era el único caso, parece que hubo un acuerdo entre ambas compañías que duraría desde finales de 1984 hasta los primeros meses de 1986, por el cual se distribuyeron varios juegos de **Konami** por parte de **Casio**. Mirando los juegos no parece muy claro cuáles sí y cuáles no, aunque parece que excluyeron los juegos de *Konami Sports*, salvo el **Konami's Tennis**.



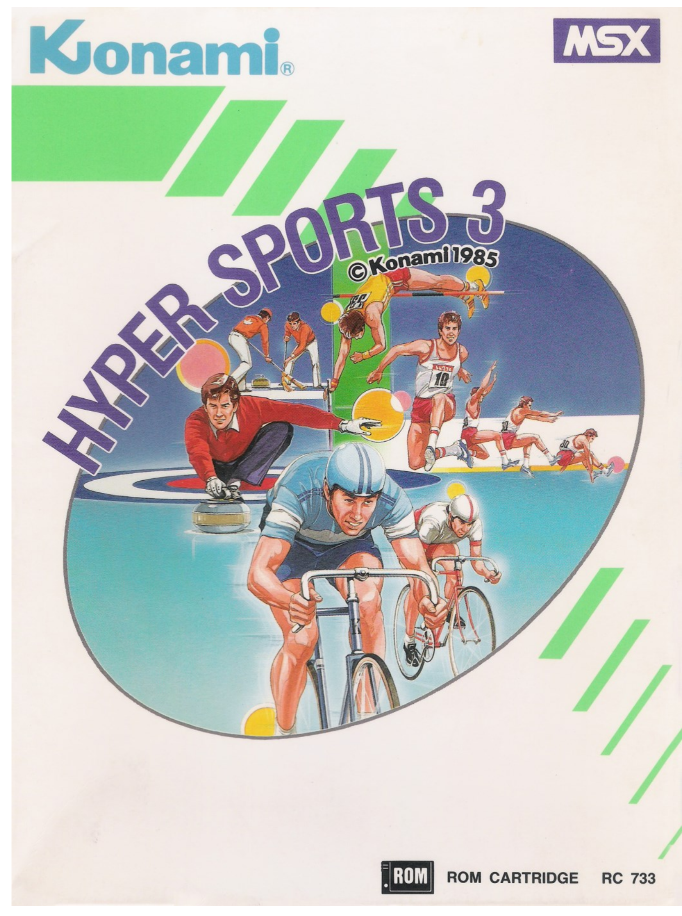
La recepción en las revistas fue mayoritariamente buena. En lo que respecta a las revistas de habla hispana, la argentina **Load MSX**, habitualmente muy generosa en sus puntuaciones, puntuaba los aspectos técnicos con un 8 y la atracción con un 9. En España, la **Input MSX** se quedaba en un paupérrimo 33 sobre 50 y se quejaba principalmente de los gráficos, calificándolos de "un tanto flojos". Sin embargo, la **MSX Extra** los definía como "excelentes" y su conclusión era que el juego era "apasionante para los que aman la velocidad". **MSX Magazine** daba un 8.5 de media entre todos sus apartados, pero el texto era meramente descriptivo.

Las revistas británicas eran positivas como pocas veces lo han sido con un juego para MSX. **MSX Computing** le daba la máxima puntuación de 3 estrellas en todos los apartados y en su resumen del primer año del MSX en Reino Unido, lo situaba como el mejor juego aparecido para el sistema. **What MSX** no era menos elogioso y le daba una nota perfecta, un 10, y no le encontraba defecto alguno al juego. En Francia no pareció que les gustase tanto, **Tilt** le daba 3 estrellas sobre 6, aunque decía que no era "inolvidable, pero francamente divertido". **StandardMSX** volvía a sacar el hacha y le daba un 13 sobre 20, pero destacaba sobremanera ver un 9 sobre 20 en sonido cuando el ruido del motor y el sonido de los derrapes podemos calificarlos como razonablemente realistas para un MSX.

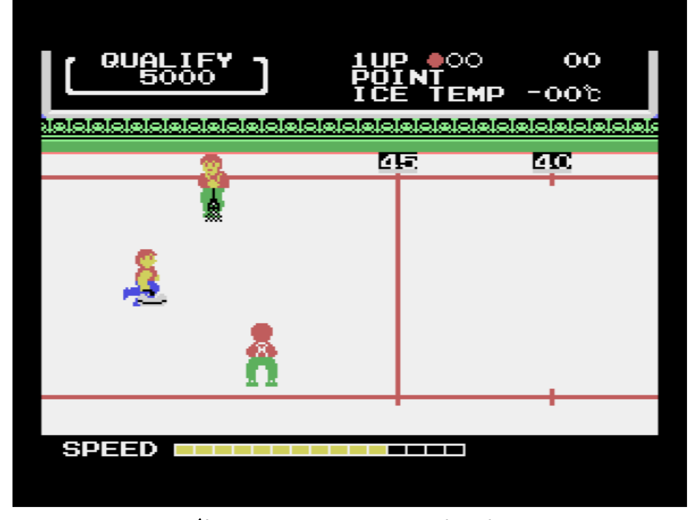
En los Países Bajos tampoco tenían duda y la **MSX Club Magazine** decía que **Road Fighter** era "extremadamente adictivo", concediéndole un 9. La sorpresa venía en la **MSX Magazine** japonesa, que le daba una tibia calificación de 3 estrellas, pero era debido a que uno de los redactores le daba sólo 2 estrellas y en este análisis hacían media entre tres. En el texto, pese a la nota, decían que lo recomendaban encarecidamente y que el sonido les parecía especialmente realista.

El 25 de septiembre vuelve una saga deportiva con su tercera entrega, **Hyper Sports 3** (ハイパースポーツ 3) es, además, el primer cartucho publicado por **Konami** de 32KB duplicando la capacidad que venía usando hasta el momento. La mayor capacidad se traduce en cuatro pruebas distintas con más variedad de gráficos que en las dos entregas anteriores, y también más sonidos y músicas.

En cuanto a las pruebas, tenemos ciclismo, triple salto, salto con pértiga y curling. Triple salto y salto con pértiga son dos disciplinas que ya veíamos en el arcade original **Hyper Sports**, mientras que ciclismo y curling son exclusivos de MSX. Especialmente curioso es la incorporación del curling, ligeramente modificado para que sea un deporte para un único equipo sin competición contra un segundo. El único juego en el que el curling se pudo ver en MSX, y posiblemente en cualquier soporte de 8 bits.



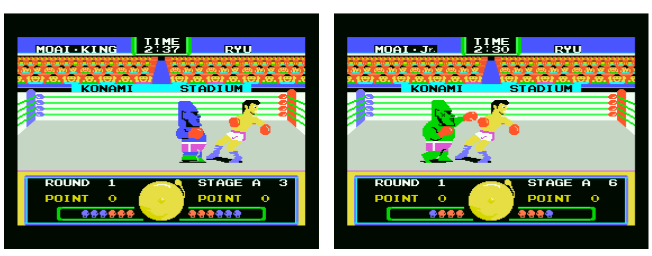
Hyper Sports 3, originalidad en la elección de las pruebas



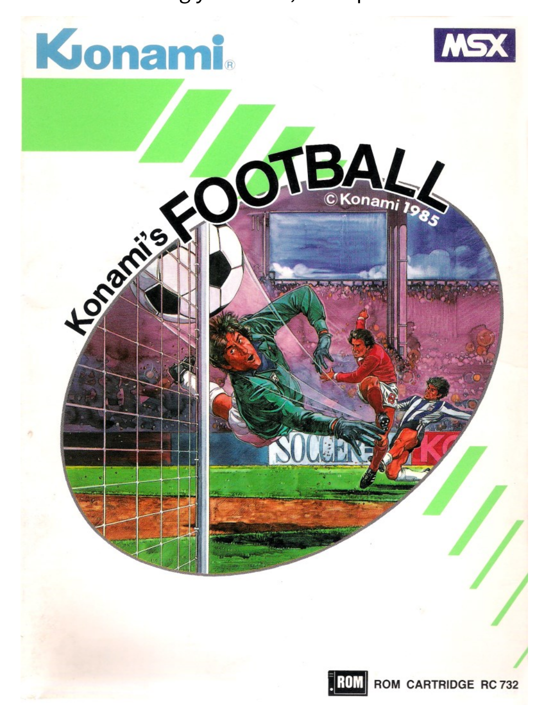
Primera y última vez que veremos el curling en MSX



La publicidad de Konami's Boxing era impactante



Moai King y Moai Jr., dos tipos duros



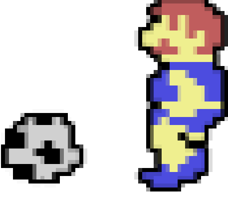
Konami's Football

Los dos siguientes juegos de la línea *Konami Sports* representaban un reto técnico para la compañía, pero los nuevos cartuchos de 32KB podían aliviar un poco el reto. Primero se publicó el 28 de octubre el **Konami's Boxing** (コナミのボクシング), que tenía la dificultad de representar un combate de boxeo dibujando en la pantalla púgiles de tamaño considerable para no perder espectacularidad. Crearlos únicamente con *sprites* supondría un más que probable parpadeo, debido al colorido que quisieron implementar en los boxeadores, y la solución fue que el cuerpo de ambos se crearía mediante *tiles* y los *sprites* quedaban para algunos detalles como los guantes, el pelo, los ojos, las líneas del pantalón y algunas sombras del cuerpo.

El púgil protagonista era Fighting Ryu, dragón luchador, y tenía por delante el reto de conquistar dos cinturones derrotando a tres boxeadores en cada circuito. La gracia era que los tres luchadores del segundo circuito eran los mismos del primero, con el nombre cambiado y algún pequeño detalle cambiado como una coleta, el pelo más largo o el cuerpo de otro color. Aquí hacían acto de aparición los moais por segunda vez en el MSX, siendo Moai King y Moai Junior los últimos rivales a batir en cada uno de los circuitos.

Seguramente, Konami despachaba el mejor juego de boxeo para MSX, aunque no se libraba de algunos de los problemas típicos en estos programas como era la sensación de que nuestra defensa era más una cuestión de suerte que de habilidad. La diversión se multiplicaba en el modo para dos jugadores, en donde el segundo jugador podía escoger entre manejar al británico Red Wolf o al americano More Betteryo Alli.

Konami's Soccer (コナミのサッカー), o **Konami's Football** en su segunda edición europea, fue muy posiblemente el proyecto más complicado de realizar dentro de la línea *Konami Sports*. Primero debemos tener en cuenta que sale en diciembre y con el código RC-732, mientras que **Konami's Boxing** era el RC-736, lo que ya nos hace intuir que el proyecto se alargó más de lo esperado. Por si quedase algún tipo de duda, en la **MSX Magazine** de abril se publicaba un reportaje sobre **Konami**, y uno de los representantes de la compañía les confirmaba que había proyecto de juego de fútbol ya que era bastante demandado por el público, pero estaban teniendo dificultades a la hora de representar el fútbol en un MSX, sobre todo por cómo resolver el tener que hacer 11 jugadores con *sprites*.



Así que es muy posible que la idea inicial en **Konami** fuese hacer un juego con los 11 jugadores por equipo, pero finalmente se tomó la decisión de limitar a 6 jugadores para cada uno de los contendientes, pese a que en España la compañía **Serma**, a partir de 1986 distribuidora de **Konami**, afirmaba que **Konami's Soccer** era el primer juego de ordenador con todos los jugadores en el campo. Pese a la reducción de futbolistas el problema no estaba resuelto, sólo paliado, así que hubo que recurrir a una solución más drástica, el juego pintaría como *tiles* los jugadores del equipo que no llevase el balón, mientras que los del equipo que tuviese la posesión serían *sprites*. Esto se puede notar por cómo se mueven los jugadores más alejados, además del hecho de que cuando pasan por alguna de las líneas del campo, ésta desaparece, mientras que los jugadores más próximos tienen un movimiento suave y no ocultan ninguna línea a su paso.

Otra dificultad, ya más particular, podría ser el hecho de que en los años 80 en Japón el fútbol no era un deporte excesivamente popular, no sería hasta los 90 que se fundaría la liga profesional de fútbol y comenzaría a subir en popularidad. Pese a eso, es meritorio que el **Konami's Soccer** incluyese la regla del fuera de juego, y esa tanda de penaltis que más de una vez ha provocado que los jugadores empatasen a propósito para poder disputarla. Afortunadamente, el juego también incorporaba cinco niveles de dificultad que alargaban la vida del título, pero de nuevo el público occidental posiblemente echase en falta alguna opción de torneo.

El sistema de juego otorgaba la posibilidad de pasar al compañero resaltado con un parpadeo blanco, o disparar a puerta dejando pulsado el botón, dirigiendo el balón hacia la flecha que estaba detrás de la portería y que podíamos subir o bajar al mismo tiempo que movíamos a nuestros jugadores.



Serma con publicidad engañosa



EL DATO

En japonés, el fútbol se conoce como *sakkā* (サッカー), que proviene del inglés *soccer*. Pero el término *soccer* no se usa en el inglés británico, sino que se usa en el inglés de Estados Unidos para diferenciarlo del fútbol americano. Es por eso que hubo una primera edición europea que se publicó como **Konami's Soccer**, llegando posteriormente otra edición con el título **Konami's Football**, más adecuado para el público europeo.

Es muy posible que, ante las dificultades, **Konami** se inspirase sobremanera en el arcade de 1983 **Exciting Soccer** (エキサイティング・サッカー), realizado por **Alpha Denshi** y que tenía la misma mecánica de pase, de tiro, la flecha tras la portería, el fuera de juego y las tandas de penalti. Era simplemente cuestión de cambiar la perspectiva de vertical a horizontal e incluir a los bigotudos atletas de los **Track & Field**, agitar un poco y teníamos el **Konami's Soccer**. Pero es que ese cambio de perspectiva ya lo hizo **Iwasaki Electronics** en su juego **Soccer** para Famicom, publicado en marzo de este mismo 1985, meses antes que **Konami's Soccer** y siendo tremendamente similar a lo que luego veríamos en el título de **Konami**. Incluso el menú de selección parecía un calco, también con cinco niveles de dificultad. Para ser justos, todo el juego de **Konami** parecía calcado del de **Iwasaki** y es difícilmente defendible que no estamos ante un plagio. Eso sí, ni **Alpha Denshi** ni **Iwasaki** fueron tan musicales como **Konami**, haciendo que los dos equipos rivales tuviesen los nombres de **Eagles** y **Stones**.

Si hay un juego que representa perfectamente la evolución de **Konami** durante 1985 ése es, sin duda, **Yie Ar Kung-Fu 2: The Emperor Yie-Gah** (イーガー皇帝の逆襲). Se publicaba el 12 de diciembre y por lo tanto no había pasado ni un año desde la salida de la primera parte, pero mirando uno y otro parecía que habían pasado varios años entre ambos. Sólo con fijarnos en los gráficos de los protagonistas se notaba la evolución con un nuevo personaje mucho más definido, y ni hablar ya de los rivales, mucho más detallados y variados. Pero mayor diferencia todavía marcan los fondos, pasamos del dojo a escenarios variados y coloridos.







Exciting Soccer, Soccer y Konami's Soccer
Las mismas bases para un juego de fútbol



EL DATO

Konami's Soccer tuvo un sorteo personalizado dentro del **Kids Club**. En el juego venía una tarjeta con una zona plateada que ocultaba lo que estaba sosteniendo el perro, si al rascar aparecía un balón (no es el caso de la tarjeta de la imagen), podías enviarla y te regalaban un balón de fútbol.

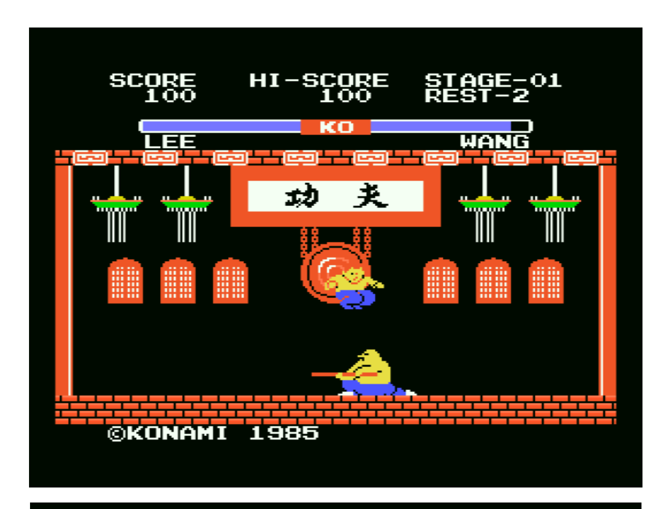
La jugabilidad también cambia, ahora tenemos un pequeño camino previo a la lucha con nuestro rival en lugar de ser únicamente enfrentamientos directos. En ese camino podemos derrotar a pequeños enemigos, y si acabamos con un grupo de tres nos obsequiarán con una hoja, si conseguimos cinco hojas haremos un té oolong, nombre del protagonista del arcade, que nos rellenará la vida. Además, en cada uno de los escenarios de los enemigos finales estará oculto un bol de noodles que haremos aparecer si golpeamos en el punto idóneo. Este bol nos dará inmunidad durante unos segundos.

El protagonista en esta ocasión es el hijo de Lee, protagonista en la primera parte de MSX, y su nombre es Lee Young. Lee, en la primera parte, había derrotado al clan del Chop Suey, pero uno de ellos había conseguido escapar y ahora se autoproclamaba emperador Yie-Gah. Parece ser que el nombre del emperador viene de la cadena de restaurantes **Gyoza no Ohsho** (餃子の王将), que tenía una de sus sedes enfrente al edificio de **Konami** en Toyonaka y uno de sus platos era el *Īgā kōteru*. Los empleados de **Konami**, habituales del restaurante, transformaron ese *Īgā* en *Yie-Gah*, de pronunciación muy similar.

Serán ocho los rivales y el último de ellos es Li-Jen, quien nos acosará lanzándonos rayos y escapando de nosotros pudiendo desaparecer por los laterales para aparecer en el lado contrario. Un auténtico dolor de muelas porque todo lo que tenía de fácil la primera parte, lo tiene de difícil esta segunda. Se hace indispensable descubrir dónde están los noodles escondidos para tener alguna oportunidad, porque los enemigos son tremendamente dañinos y tienen todos armas de largo alcance, mención aparte para los pedos de Po-Chin. Si al jugador le parecía demasiado difícil, siempre podía probar el modo a 2 jugadores, permitiendo al segundo jugador escoger entre el mencionado Po-Chin, Yen-Pei o Lan-Fang. Siendo, por lo tanto, la primera vez que en un juego de lucha se podía llegar a controlar un personaje femenino, Lan-Fang. Hay que destacar que los rivales están hechos mediante *tiles*, por lo que su movimiento es más tosco que el de Lee Young.

En lo que respecta a la ejecución de los golpes, no sufre una gran variación y sigue siendo complicado impactar en el lugar correcto al enemigo, además de que seguimos con un único botón de disparo y la posibilidad de saltar sólo hacia adelante y en el sitio, nunca hacia atrás. Todos estos elementos añaden otro punto a la dificultad.

Respecto a la carátula del juego, seguimos sin conocer su autoría, pero en este caso se decidió que si el protagonista original se llamaba Lee y si su hijo también se llamaba Lee... qué mejor que traer otro Lee a la portada, así que volvíamos a tener a Bruce Lee, ahora sacado de **Juego con la Muerte**, su película póstuma.





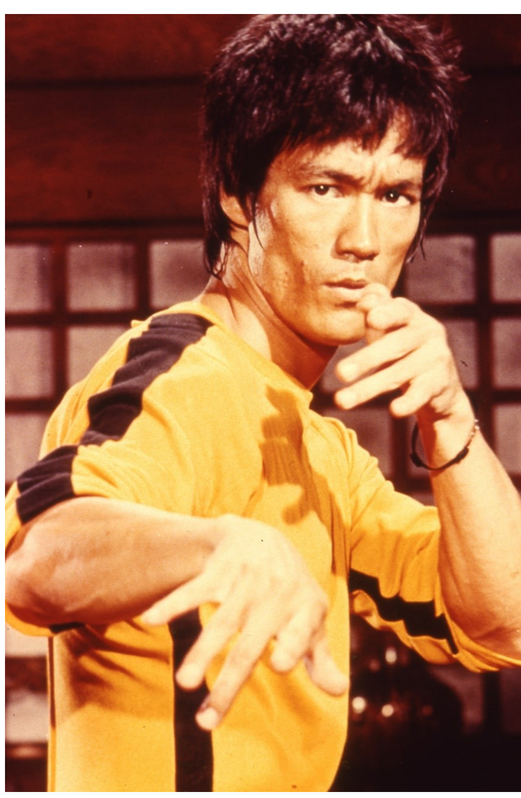
La evolución de la primera a la segunda parte era muy evidente



Salto y patada aquí y conseguimos el primer bol


Restaurante de Gyoza no Ohsho en Toyonaka




Fotograma de Juego con la Muerte

Los juegos de artes marciales gozaban también de gran popularidad en occidente y la primera parte ya había tenido éxito, así que **Imagine** portó el juego a varios ordenadores como ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64 y hasta los no habituales Thomson TO y MO, BBC Micro y Electron.

En cuanto al análisis de la prensa nos vamos a quedar un poco cojos, ya que ni rastro hay en la **MSX Magazine** japonesa. En España sí que tuvimos análisis en la **Input MSX**, con un 42 sobre 50 lo definía como “un juego que con su realismo y originalidad puede hacernos pasar ratos verdaderamente agradables y entretenidos”. Mientras, la **MSX Extra** decía que era “un juego difícil y entretenido, con todas las extraordinarias posibilidades que son habituales en los juegos arcade”.

En Gran Bretaña, la **MSX Computing** le daba una calificación perfecta en todos los apartados, lo resumía diciendo que “**Konami** hace grandes juegos arcade y este programa es impecable ¿Qué más podemos decir?”. No eran tan elogiosos en la **MSX Magazine** francesa, con calificaciones de 3 estrellas sobre 5 salvo en dificultad que califican como 2 estrellas, lo que nos puede hacer pensar que no profundizaron demasiado en el juego. Mucho más claro lo tenía la **Tilt**, que le daba 5 estrellas sobre 6 destacando que llegaba al país en el momento adecuado debido al gran éxito que estaban teniendo los juegos de artes marciales.

Pero si **Yie Ar Kung-Fu 2** podía representar la evolución de **Konami** durante 1985, **The Goonies** (グーニーズ) podría ser el pistoletazo de salida para una época en la que la compañía nipona comenzó a realizar juegos más complejos y con más opciones. Publicado el 23 de diciembre, **The Goonies** significaba la primera licencia cinematográfica para **Konami**, aunque no sería su camino a seguir ya que en el futuro únicamente volvería a conseguir otra licencia bastante más pintoresca que ésta. **The Goonies** era una película más que adecuada para ser convertida en videojuego, era un éxito bastante reciente, se estrenó en Estados Unidos en junio de 1985 y en Japón sólo dos días antes de la salida del juego, el 21 de diciembre, y estaba orientada a un público infantil y juvenil que también era el público objetivo de los videojuegos. Además, aunque en este caso el director era Richard Donner, Steven Spielberg ideaba la historia, estaba en la producción y, secretamente, también dirigía un par de las escenas más importantes, y en 1985 asociar a una película el nombre de Spielberg era sinónimo de éxito garantizado.

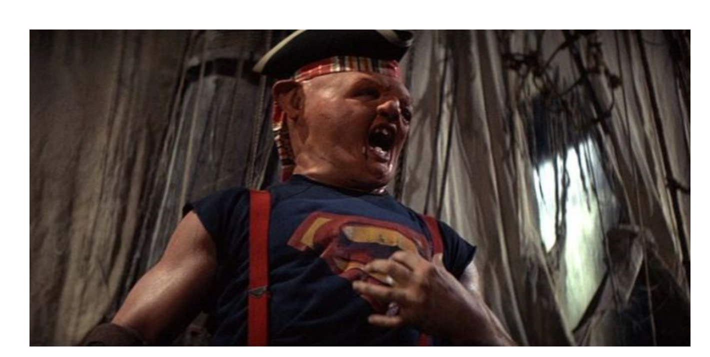
Así, **Konami** conseguía la licencia para el mercado japonés y lanzaba el juego para MSX, Famicom, PC-88 y Sharp X1. En esta ocasión, la versión para MSX era la primera en aparecer y se diferenciaba de las otras tanto en el desarrollo del juego como en el protagonista, ya que controlábamos a Sloth, mientras que en el resto de versiones el personaje jugable era Mikey.

A primera vista, **The Goonies** podría parecer un típico juego de plataformas, pero en cuanto profundizábamos veíamos que ocultaba muchos secretos en su interior, con un gran número de objetos extra que nos daban diversas ventajas, e incluso desventajas si cogíamos alguno de los libros de los errores. La aparición de estos objetos se producía en ocasiones de forma sencilla, pero otras veces requerían acciones nada intuitivas por nuestra parte, como podía ser pasar por una determinada zona o introducirnos en una cascada, con el consiguiente daño, y golpear en el medio de ésta. De todas formas, la gran mayoría proporcionaba mejoras a nuestro personaje lo suficientemente importantes como para incentivar su búsqueda.



The Goonies

Otra de las novedades era la barra de experiencia, signo inequívoco de la importancia que estaban tomando los juegos de rol en Japón, aunque en este caso el llenarla no suponía subir de nivel a nuestro personaje ni mejoraba sus habilidades, simplemente nos rellenaba la vida. Algo muy importante ya que contábamos con una única vida para tratar de superar los cinco niveles del juego, divididos a su vez en otros cinco subniveles, lo que resulta en las 25 escenas que podemos ver en el marcador. Para superar cada uno de los niveles teníamos que rescatar a los siete Goonies con Sloth, buscando llaves por todo el mapeado para poder abrir las cerraduras que les mantienen presos. Para facilitar un poco la tarea, el juego ofrecía una contraseña al final de cada nivel para así poder continuar la partida desde ese punto, para introducirla debíamos pulsar las teclas control y K en el menú inicial, pero debíamos tener en cuenta que continuando de esta forma perdíamos todos los objetos que hubiésemos conseguido durante la partida.


Sloth, el protagonista del juego

Una nota curiosa sobre **The Goonies** es que fue también el primer juego en cuya portada aparecía el distintivo amarillo del Kids Club de **Konami**. El primer juego, aunque comparte el honor con el cartucho **Game Master**, publicado el mismo día. Con la imagen de un perro, al estilo japonés, comprar un juego con ese distintivo en la portada significaba que en su interior encontraríamos una tarjeta para rascar con la que se podían ganar diferentes premios como camisetas, relojes, riñoneras, chaquetas y el premio gordo, un coche de radio control. La promoción se extendió hasta el 30 de abril de 1986 y fue exclusiva para Japón.

En el apartado técnico, de nuevo **Konami** demostraba que dominaba el MSX como nadie y nos ofrecía unos excelentes gráficos y una notable ambientación sonora, con la canción oficial de la película, *The Goonies 'r' Good Enough* de Cindy Lauper, sonando durante la partida. La dificultad estaba también ajustada al milímetro y no resultaba nunca frustrante, además, los ya mencionados objetos ocultos podían facilitar mucho la labor del jugador, por lo que eran un aliciente más para volver a jugar tratando de descubrir más secretos y avanzar hasta el final del juego. Sin duda, esta novedad de incluir objetos ocultos fue del agrado de los jugadores y **Konami** repitió esta mecánica en futuros proyectos.

¿Cómo recibió la prensa al juego? Pues la japonesa **MSX Magazine** recalcaba que podía verse la publicidad del juego en la televisión casi de forma insistente, y se preguntaba cuántos cientos de millones de yenes habría costado la licencia y la campaña publicitaria. También señalaba que Spielberg era sinónimo de diversión, y que su unión con **Konami** sólo podía llevar al éxito. También destacaba la existencia de los objetos ocultos, como un acicate más para el jugador, y finalmente le concedía cuatro estrellas.

A España el juego llegaba entre diciembre del 86 y enero del 87. La **Input MSX** le daba 41 sobre 50, no era una mala nota pero quizá se quedaba un poco corta si la comparamos con otros juegos comentados en el mismo número. **MSX Extra** primero nos recordaba quienes eran los Goonies: "siete simpáticos muchachos: cuatro chicos y dos chicas". A parte de este fallo matemático, destacaba de **The Goonies** que su grafismo era "muy bueno", pero el sonido simplemente "correcto". **MSX Magazine** no estaba para nada de acuerdo, para ellos la música del juego era destacable y además le daba un 9 en adicción. También decía que era una novedad el convertir una película en un videojuego, lo que no era correcto ya que en 1987, año de la revista, ya era una práctica más que habitual pese a que sí era novedad para **Konami**. Por su parte, la argentina **Load MSX** destacaba que "hacía tiempo que no veíamos un juego de aventuras tan bien logrado como éste".

En Francia, para la **MSX News** el juego era un caramelo que haría las delicias de los lectores de la revista, dejando claro que ya había sido un éxito en Japón. **Micros MSX** decía que gráficamente era de los mejores juegos que habían visto, y además publicaban el mapa completo y las contraseñas. **MSX Magazine** era la nota discordante, el juego para ellos no pasaba de discreto recibiendo puntuaciones en todas las categorías de tres estrellas, para justificar la nota únicamente decía que no encontraba muchas similitudes entre el juego y la película.



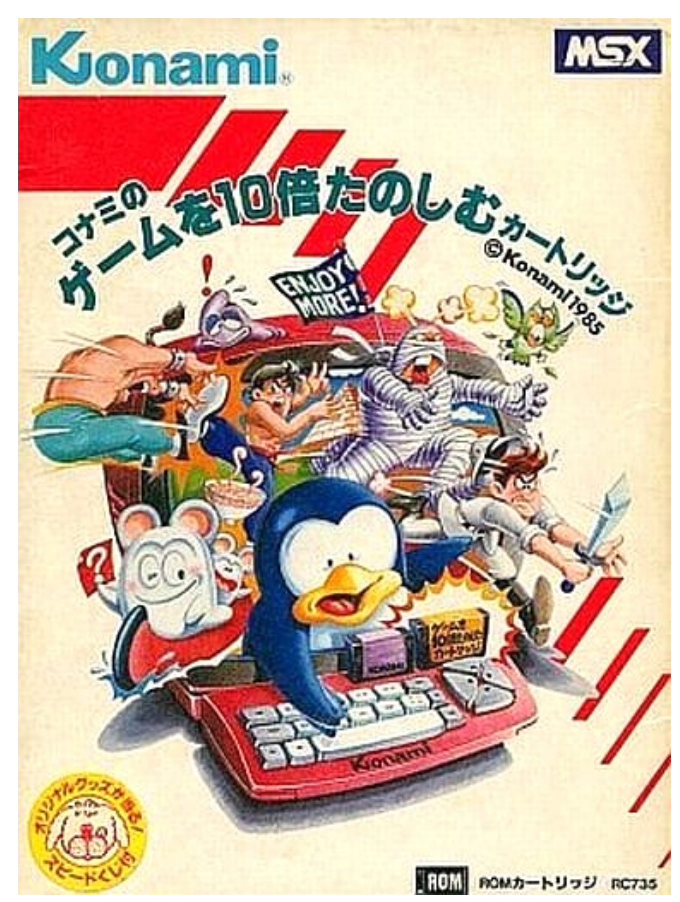
Había que exprimir la licencia como se pudiese



Las tarjetas del Kids Club

Fijándonos en los Países Bajos, vemos que la **MSX Gids** se rinde al juego con 5 estrellas en gráficos y 4 en el resto de los apartados. Además, consideraba que su precio de 59 florines era adecuado para lo que ofrecía **The Goonies**.

El mismo día, 12 de diciembre, hacía acto de aparición el **Game Master** o コナミのゲームを10倍楽しむカートリッジ, literalmente: el cartucho que hace que los juegos de **Konami** sean 10 veces más disfrutables. Un cartucho que usándolo al mismo tiempo que los juegos de **Konami** publicados hasta ese mismo mes, permitía que el jugador pudiese empezar con más vidas, en un nivel más avanzado, hacer capturas de pantalla e incluso guardar sus mejores puntuaciones. **Game Master** era una herramienta que la propia **Konami** usaba de forma interna para buscar errores y depurar sus juegos, así que no le costó mucho darle un pequeño lavado de cara para publicarlo, apoyándolo además con la ya mencionada campaña del Kids Club.



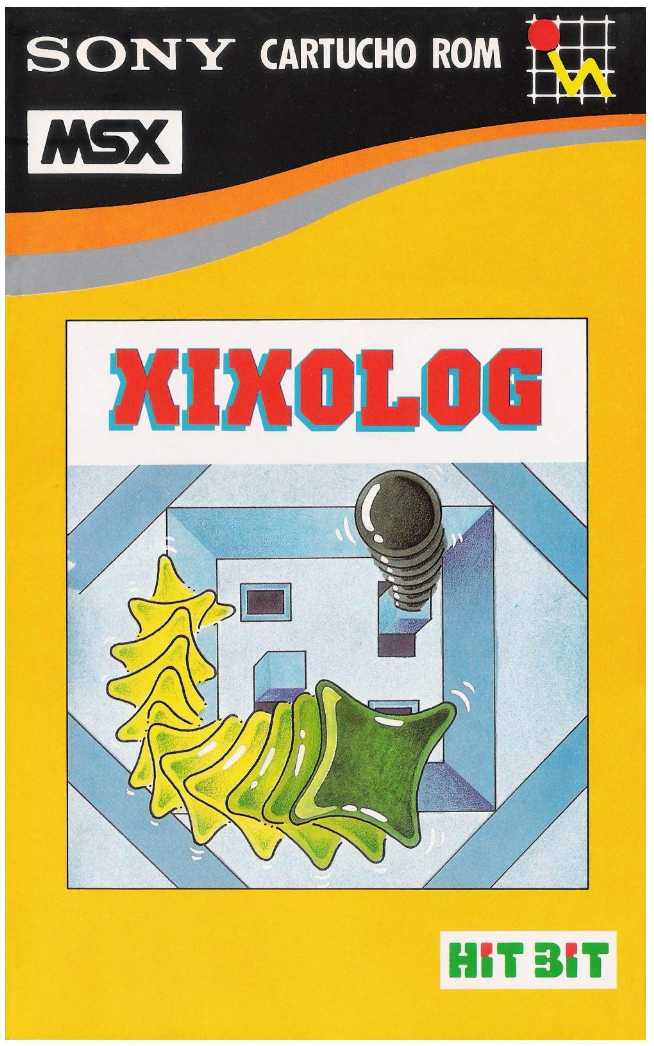
Game Master, multiplicando la diversión por 10

Pese a todo el arsenal de juegos que hemos visto de **Konami** en este 1985, todavía hubo algún proyecto que quedó sin terminar. El **Konami's Pinball** (コナミのピンボール) estuvo anunciado a principios de año, e incluso se pudo ver una pantalla de lo que hubiese sido el resultado final. Por razones desconocidas, el juego no fue lanzado y nos quedamos sin saber cómo hubiese resuelto **Konami** el siempre problemático movimiento de la bola en este tipo de juegos.




COMPILE
El nacimiento de Randar
COMPILE

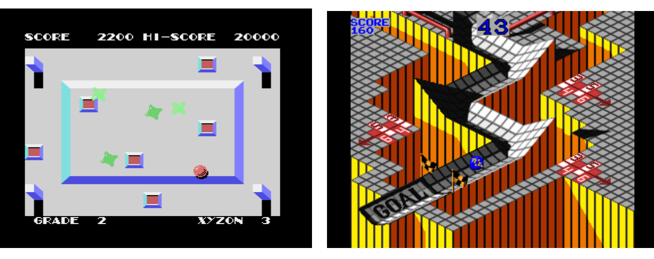
Tras el éxito que supuso en 1984 **Lode Runner**, **Sony** siguió contando con **Compile** para nuevas producciones y seguir adaptando juegos de **Broderbund** para el estándar MSX. El buen hacer de la compañía, realizando para terceros proyectos de forma rápida y eficaz, hacía que cada vez contase con más propuestas y este 1985 sería bastante prolífico colaborando con la citada **Sony** y con **Ponyca**, principalmente. Aunque también recibiría encargos de otras grandes empresas como **Taito** y **Toho**.



Xyzolog, rebautizado en España como Xixolog

Taito ya tenía una división creada con la misión de crear juegos para MSX, tanto conversiones de sus recreativas, **Front Line** (フロントライン) o **Chack'n Pop** (ちゃっくんぽっぷ), como juegos nuevos, **Sweet Acorn** (スイートアーコン). Pero en 1985 **Taito** se da cuenta de la pujanza de Famicom y decide prescindir de su división de MSX, trasladando su personal a nuevos departamentos, arcade y Famicom, y decide que **Xyzolog** (ザイゾログ) le sea encargado al grupo **Compile**, aunque con el diseño marcado por **Taito**.

Xyzolog, Xyxolog o Xixolog, el uso de una tipografía bastante extraña en la carátula propició que con esa variedad de nombres se le pudiese ver en el mercado, aunque si nos atenemos a los kanjis el nombre sería Zyzolog, pero con un vistazo al marcador de vidas veremos que controlamos a un Xyzon, así que daremos como nombre definitivo el primero, **Xyzolog**.



Xyzolog y Marble Madness, controlar una esfera y su inercia

El juego fue diseñado por Hiroshi Tsujino (辻野浩司), también conocido como Onijust, en lo que sería su primer trabajo original, pero no el primero que realizaba para MSX. El diseño podía estar influenciado por la recreativa de **Atari** de 1984, **Marble Madness**, aunque el arcade era en perspectiva isométrica y **Xyzolog** es perspectiva cenital, en ambos controlamos una esfera y tendremos que dominar la inercia producida por su propio movimiento, o también por las distintas pendientes que nos ofrecerán cada uno de los niveles.



Xyzolog como enemigo final en Syvalion

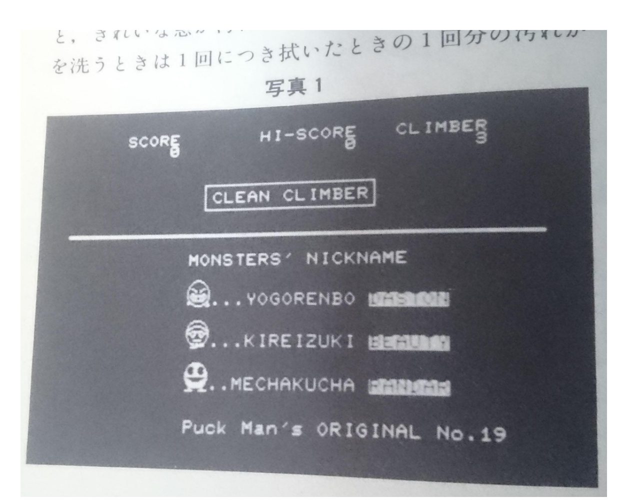
En **Xyzolog** debíamos manejar a nuestro Xyzon para recoger la energía almacenada en los puntos rojos, Quramzo, evitando siempre a los Deotum, enemigos de color verde que nos eliminarán con un simple contacto. Cada vez que superemos cada uno de los 20 niveles el juego nos obsequiará con una vida extra, pero más que un ejercicio de generosidad extrema es una medida totalmente necesaria, ya que nuestra única defensa, además de la habilidad para esquivar, será hacer explotar nuestro Xyzon tratando de que la onda expansiva destruya a los Deotum, eliminándolos durante unos segundos y lo que también conllevará la pérdida de una vida.



La abeja del Bee & Flower asomando por la ventana.
Randar, mascota de Compile, está en la parte superior



Madofuki Kaisha no Swing-kun



Captura de la revista donde apareció el Clean Climber.
Randar aparece con el apodo “Mechakucha” que significa irracional

El movimiento de nuestra esfera es suave, y las inercias están muy bien conseguidas, ¿cómo habría sido un pinball creado por **Compile** visto lo visto? Eso sí, el movimiento de algunos enemigos puede ser bastante molesto, porque varios simplemente imitan nuestros movimientos como si estuviesen reflejados en un espejo, la única forma de distanciarse de ellos es con los desniveles, y dificulta mucho el juego.

Por si queda alguna duda de la autoría de **Compile**, reeditaron el juego en 1989 dentro de su **Disc Station Nº6**. Otro dato curioso es que el nombre del juego, **Xyzolog**, se reutilizó para bautizar a uno de los enemigos finales del arcade **Syvalion** (サイバリオン) de 1988, concretamente el enemigo esférico de la tercera fase en la versión japonesa.

El 5 de mayo, y para **Ponyca**, se publicaba **Madofuki Kaisha no Swing-Kun** (窓ふき会社のスイングくん), también conocido únicamente como **Swing**, y podíamos considerar que se inspiró en la recreativa **Crazy Climber** (クレイジークライマー) de **Nichibutsu**, pero su origen viene de la revista **I/O**, en donde se publicó un juego llamado **Clean Climber**, nótese la similitud con el nombre del arcade, para el ordenador MZ-80B y firmado por alguien llamado “Puck Man”. Efectivamente, se trataba del propio Satoshi “Pac” Fujishima, quien contactó con la misma revista para pedirles permiso para volver a usar a los personajes en el nuevo **Swing**.

El juego trataba sobre un limpiacristales que debía limpiar las ventanas del edificio antes de volver al punto de partida y dar por finalizado el nivel, hasta un total de 25 edificios que teníamos por delante. En su camino tendrá enemigos que tratarán de impedir que consiga su cometido, está OFU, un objeto volante no identificado, Duston, que suele ir hacia las ventanas sucias, Beauty, que le atraen las ventanas limpias, y después había un enemigo redondo con patitas que merodeaba por toda la pantalla sin un objetivo muy claro, su nombre era Randar. Tanto Randar, como Duston y Beauty ya aparecían en el original **Clean Climber** (publicado en 1982), por lo que sería la primera aparición de la mascota de **Compile**, Randar, dibujado por “Pac” Fujishima, y aquí lo hacía como enemigo mientras que posteriormente nos acostumbraríamos a verlo como un objeto que nos da una vida extra. Volviendo a **Swing**, además de ver a Randar, en algunas ventanas aparecían brevemente algunos personajes de juegos de **Compile**, podíamos ver al ratón de **Hustle! Chumy**, al protagonista de **Devil’s Heaven** o a la abeja de **Bee & Flower**.

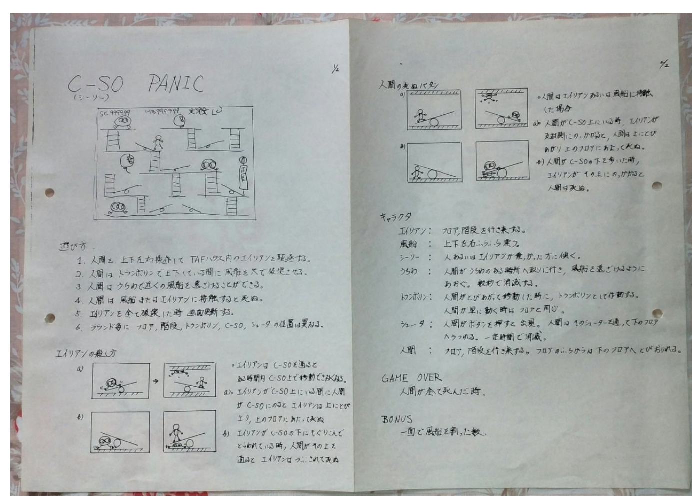
Swing estaba diseñado por “Pac” Fujishima junto a “Moo” Niitani, programado por Tadashi “Wao” Ishimaru (石丸忠) y “Aid” Nakamura, gráficos del propio “Pac” Fujishima y de “Lunarian” Shintani, y música a cargo de Yuichi Yamamoto (山本雄一).

También para **Ponyca**, el 1 de julio se publicaba **C-So!** (シーソー), un curioso juego con los balancines como protagonistas. La programación cuenta a cargo de "Jemini" Hirono, y "Pac" Fujishima diseña el juego, bastante novedoso en su desarrollo y que costaba un poco hacerse a él para tratar de superar los 10 niveles que teníamos por delante. El nombre era un juego de palabras, ya que C-So en inglés se pronunciaría "see saw" y *seesaw* es balancín en inglés. Inicialmente, el juego iba a llamarse **C-So Panic**.

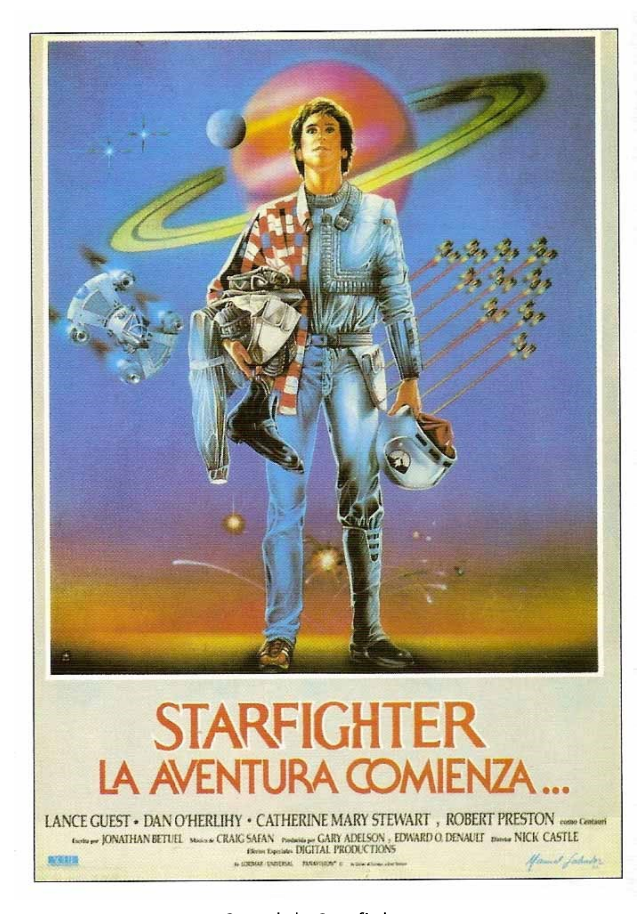
Nos enfrentábamos a dos tipos de enemigos, cada uno de ellos con un método para eliminarlos. Los globos teníamos que echarlos de pantalla mirando hacia ellos, pero previamente tendríamos que habernos comido una fruta, momento en el que nuestro personaje cambia de color y puede expulsar a un globo. Los otros, los terrestres, requerían que los eliminásemos usando algún balancín de los que estaban diseminados por cada nivel, saltando nosotros en un extremo para impulsarlos y que se golpeasen contra el techo.

Agosto es cuando se publica **Final Justice** (ファイナルジャスティス), de nuevo para **Ponyca**, aunque ése no iba a ser su nombre. **Ponyca** tenía la idea de hacer un juego sobre la película **Starfighter**, estrenada en 1984, en previsión de que tuviese éxito y teniendo en cuenta que el argumento giraba en torno a un videojuego. Las negociaciones debieron estar muy avanzadas, ya que miembros de **Compile** pudieron ver la película antes de su estreno en Japón, pero finalmente **Ponyca** no adquirió la licencia.

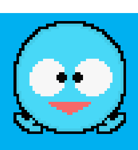
En ese momento el juego ya estaba proyectado, por lo que se aprovechó el trabajo ya realizado y se decidió sacarlo bajo el título **Final Justice**. El presidente de **Compile**, Masamitsu Niitani, tenía la idea de que las iniciales del juego debían ser F.J., que sería una letra más respecto a **E.I. Exa Innova**. Todo venía desde el trabajo en el juego **A.E.**, y posteriormente hicieron **Bee & Flower** que sería B.F. Llegaron a pensar en un juego de nombre **Curtain Girl** para seguir con la idea del alfabeto, C.G., pero resultaba malsonante y el título se descartó. Siguiendo la sucesión de letras vendría **Devil's Heaven**, D.H., y posteriormente a **Final Justice** tendría que haber un G.K. y ese sería **Gulkave**. Aquí se cortaría la serie porque tocaría H.L., pero finalmente saldría **Guardic**, que según miembros de **Compile** en algún momento del proyecto tuvo un nombre con esas iniciales, pero finalmente se descartó.



Notas originales de "Pac" Fujishima sobre el C-So!



Cartel de Starfighter.
Final Justice iba a ser una adaptación de esta película



EL DATO

Compile dejaba sus señas de identidad en sus juegos. Una de estas señas sería Randar, su mascota, pero otra seña también muy reconocible es la tonadilla de la vida extra. Pues su debut se produce aquí, en **C-So!**

★ニュー・ゲーム/シーソー

C SO!

発売中

シーソーが鍵を握るバツグンのアイデア。ファンタジックな画面にもう夢中！

シーソーを使って相手を押しつぶしたり、はねとばしたりして敵をやっつけるといったとぼけたおかしさ。アクションコメディーゲームの新作です。

殺し方 A　殺し方 B

ROM CARTRIDGE MSX 解説書付　R48Ⓧ5082￥4,800　●プロデュース/AII　●コンピュータデザイン/コンパイル　●製作/ポニー

ハラハラドキドキ、敵の手の内を知れ！



ファイナルジャスティス

ファイナルジャスティス号発進！母船カーブを撃破し、敵エリアを突破せよ。

プロデュース/AII　製作/ポニー
コンピュータデザイン/コンパイル
ROM MSX 解説書付
R48Ⓧ5084￥4,800



連珠（れんじゅ）

石を打つごとにパソコンからメッセージが表示される楽しい五目並べです。

コンピュータデザイン/小原光隆
ROM MSX 解説書付
R48Ⓧ5074￥4,800
PC-6001(32K)
K35Ⓐ5074￥3,500



窓ふき会社のスイングくん

スイングくん、連立するビルの窓をすべてきれいにふきあげてね。

プロデュース/AII　製作/ポニー
コンピュータデザイン/コンパイル
ROM MSX 解説書付
R48Ⓧ5076￥4,800

君は、昨日までの素敵なアイデアを捨てていないか？

第4回 ポニカ・オリジナル・プログラム・コンテスト

今回のコンテストはプログラムだけでなくゲームの企画も審査の対象と致します。

●賞金総額/300万円●賞/多数用意しております。
●締切日/昭和60年8月21日●応募方法/カセット、ディスク、説明書(企画書)に住所、氏名、年齢、職業、電話番号、使用機種を明記の上、右記の株式会社ポニーPONYCA企画部「オリジナル・プログラム・コンテスト」係までお送り下さい。(PONYCALAND会員の方は必ず会員番号を記入して下さい)

ユーザーズクラブ「ポニカランド」



見たか、聴いたか、マニアに話題のポニカランド！

ユーザーズクラブPONYCALANDに入会しませんか。

隔月間発行の会員誌にてHOTなより豊かな情報をお届けします。
入会希望の方は、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、手持ちのパソコン機種をお書きの上600円分の切手(1年分)を添えて、右記の株式会社ポニーPONYCA企画部「PONYCALAND」係までお送り下さい。

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。



株式会社ポニー
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL03-265-6377
販売元/株式会社 ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8051
札幌支店TEL011-511-5151　大阪支店TEL 06-541-1601
仙台支店TEL0222-61-1741　広島支店TEL082-243-2915
東京支店TEL 03-265-8241　福岡支店TEL092-751-9631
名古屋支店TEL052-322-4001
ニッパンポニーTEL 03-667-3741

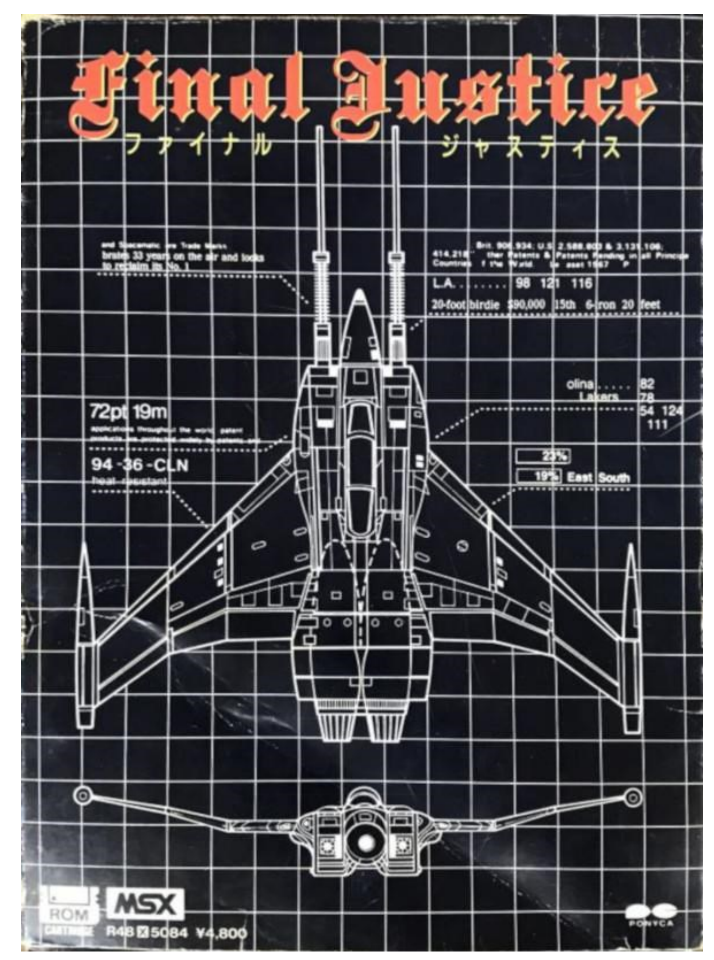
※先月号に一部価格の誤りがありましたことを深くお詫びします。

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

El resultado final fue un *shoot'em up* de *scroll* vertical marca de la casa. El programador, Satoshi Fujishima, ideó el juego como una continua vuelta al mismo nivel, con pequeñas variaciones de velocidad, pero decidió incluir un mensaje de felicitación para todo aquel que fuese capaz de superar los 99 niveles, todo un detalle. Para ayudar al jugador, durante la partida se podían conseguir mejoras para la nave destruyendo unos bloques blancos. Sin embargo, en las instrucciones no se describían los distintos objetos que podías recoger, así que tocaba hacer un poco de labor de investigación para poder reconocerlos.

Así, los diamantes aumentaban la velocidad de la nave, teniendo cuidado porque si se cogían demasiado regresaba al estado inicial. Las llaves aumentaban el poder de disparo, pudiendo llegar a tener disparo doble y triple. Por último, si recogíamos a la mascota de **Compile**, Randar, se restauraría el nivel de escudo de la nave.

Final Justice sería también el primer episodio de la saga Budruga, que finalmente sería una tetralogía. El segundo episodio sería **Guardic**, el tercero, ya en 1990, sería **Blaster Burn** y para el cuarto y último episodio tendríamos que ir hacia atrás, a 1986, ya que sería el **Gulkave**.



Final Justice

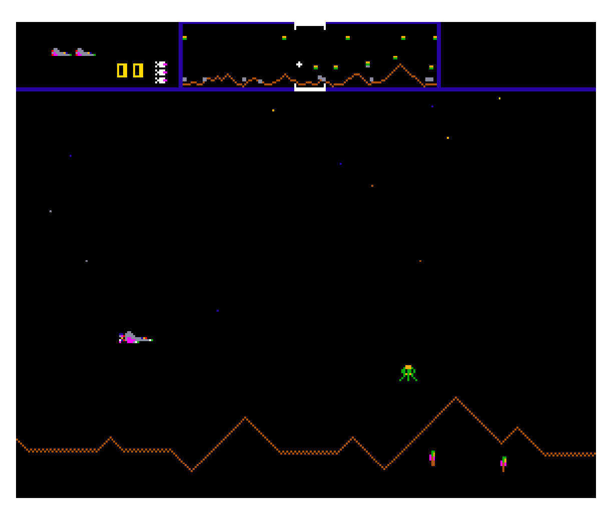






Efectivamente, nada menos que 99 niveles tendríamos que superar para poder ver un mensaje final dejado por Fujishima. Las huestes alienígenas se rinden ante nuestra perseverancia, algo que roza lo imposible ya que supone sobrevivir durante más de 2 horas a los continuos ataques de nuestros enemigos.

Sony vuelve a contar con **Compile** y el 21 de septiembre se publica la versión MSX de **Choplifter** (チョップリフター), segunda parte de la trilogía de Bungeling y otro gran éxito de Dan Gorling iniciado en el Apple II. Inicialmente, Dan Gorling había pensado en **Choplifter** como en un juego en 3D, llevando el helicóptero en modo primera persona, pero las limitaciones técnicas del Apple II pronto le hicieron desistir y pasar a una mucho más manejable perspectiva lateral. Para la realización, el propio Dan Gorling confesaba haberse inspirado en la Operación Garra de Águila, también conocida como la crisis de los rehenes de Irán y que pudimos verla trasladada al cine en la película **Argo**. Su segunda fuente de inspiración fue el arcade de 1980 **Defender** de **Williams**, seguramente por el movimiento de la nave y por ser el primer *shoot'em up* con *scroll* horizontal.



Defender, inspiración para muchos juegos

Entre 1984 y 1985, **Choplifter** tuvo conversiones a prácticamente todos los ordenadores japoneses de la época, el X1, FM-7, PC-8801, PC-6001 y más, e incluso consolas como la SG-1000 de **SEGA**, versión que también realizó **Compile**. De nuevo, al igual que pasó con **Hustle! Chumy**, la versión de SG-1000 es algo superior a la de MSX, siendo prácticamente idéntica en gráficos, pero con música durante el juego. Pese a ello, la de MSX es la última de las versiones en aparecer y **Compile** consigue un juego muy fiel al original manteniendo toda la jugabilidad y el manejo del helicóptero Hawk-Z.



El objetivo es rescatar a 64 rehenes secuestrados por el imperio Bungeling, y llevarlos hasta la base estadounidense. Cada vez que vamos rescatando rehenes, el juego irá aumentando en dificultad al sumar nuevos efectivos a la defensa enemiga. Una vez terminado, recibiremos un mensaje de felicitación según el número de rehenes vivos, ya que estos pueden morir en la operación de rescate.



Choplifter!

Poco después, en octubre, aparecería una versión arcade por parte de **SEGA**, actualizada, con varios escenarios distintos y varias misiones a realizar. En este caso, Dan Gorling no tuvo absolutamente nada que ver y tampoco quedó muy impresionado con el resultado final, ya que le hubiera gustado que se hubiese implementado algún tipo de control analógico.

Justo un mes después, el 21 de octubre, y de nuevo para **Sony**, se publica **Lode Runner II** (ロードランナーII). Los días 21 de cada mes solían ser los días escogidos por **Sony** para lanzar sus novedades y **Lode Runner II** no fue una excepción, de nuevo con **Compile** encargados de la conversión como ya pasara con su primera parte. En este caso, el juego no pertenece a la trilogía Bungeling, porque es un juego exclusivo para MSX que introducía niveles de Apple II que habían quedado fuera de la primera entrega.

En esta ocasión el cartucho contenía 50 fases, 28 pertenecientes al original de Apple II y 22 totalmente nuevas. Por lo demás, ninguna novedad respecto a la primera entrega, mantiene los gráficos y las mecánicas jugables de la primera parte.

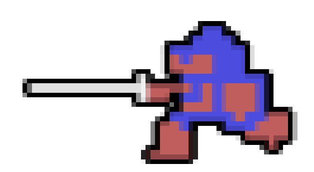
Otro encargo de **Sony** consistió en trasladar el **Star Blazer** (スターブレーザー) a MSX. El juego original había sido realizado para Apple II por Tony Suzuki, programador que realizó varios títulos para dicha máquina a cargo de **Brøderbund Software**. La conversión de MSX mantenía el copyright original de 1982, lo que produjo que se llegase a pensar que este **Star Blazer** había sido uno de los primeros juegos de MSX, cuando realmente la conversión se realizó en este 1985.

Star Blazer era bastante completo y original para 1982, aunque bebía bastante de los juegos de **Konami Scramble** y **Super Cobra** ya que nuestra aeronave también disponía de la posibilidad de disparar al frente y lanzar bombas, además de tener que recargar combustible durante el recorrido. El objetivo era bombardear cinco objetivos, uno en cada fase, y al conseguirlo le habríamos dado una vuelta al juego volviendo a empezar de nuevo una y otra vez.

Es turno de volver a los trabajos de **Compile** para **Ponyca**, porque el 5 de diciembre publican **Lunar Ball** (ルナーボール) y **Crusader** (クルセーダー).

Lunar Ball era obra de Kenji "Lunarian" Shintani, sonido a cargo de Takayuki Hirono, música de Masatomo Miyamoto (宮本昌知) y estaba basado en **Champion Billiard** (チャンピオンビリヤード), publicado en 1984 para SG-1000 y obra del propio Shintani. El juego consistía en una atípica partida de billar, en la que cada tapete tenía distintas formas para dificultar la labor del jugador. La primera versión de **Lunar Ball** fue en PC-88 y disponía de 20 tapetes diferentes. La segunda fue la de MSX, aumentando a 32 tapetes, y la última la de Famicom, que ofrecía el desafío de 60 tapetes para poner a prueba la habilidad del jugador.

Crusader era un juego original y exclusivo de MSX, en cada uno de los niveles del juego, salvo en el nivel del enemigo final, movíamos a nuestro cruzado por cuatro alturas diferentes, muy similar a lo que se podía ver en el arcade de **Capcom SonSon** (ソンソン), aunque en la recreativa el *scroll* era automático, y en **Crusader** podemos movernos a voluntad de derecha a izquierda del nivel.





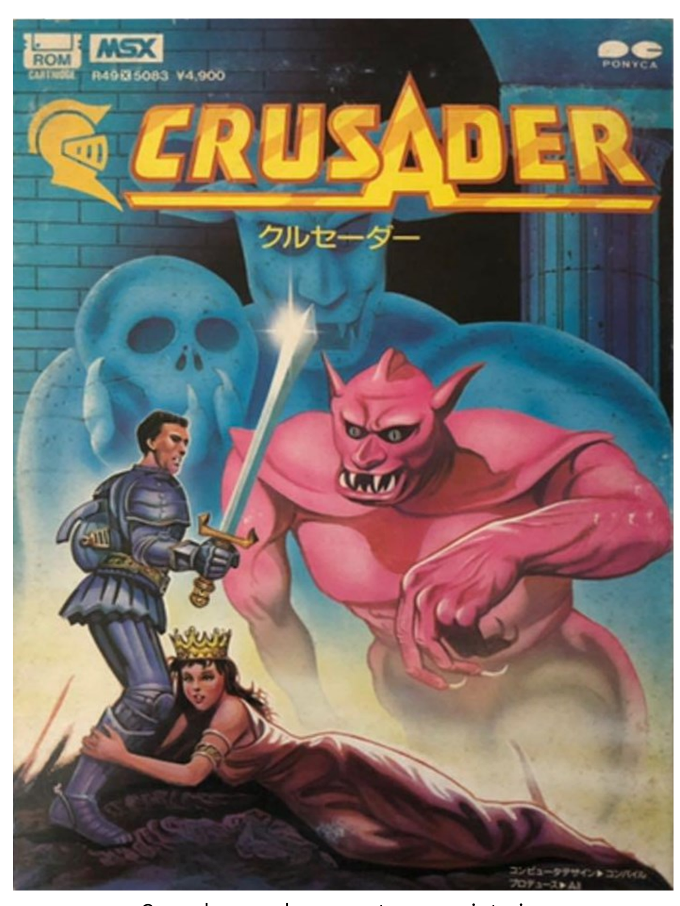
Lode Runner II, de nuevo obra de Compile



Star Blazer, de 1985



Los tapetes "creativos" eran la seña de identidad de "Lunar Ball"



Crusader, muchos secretos en su interior

El típico rapto de la princesa por parte de un demonio daba inicio al juego y el cruzado tendría ante sí siete niveles para tratar de rescatarla. El juego ganaba en complejidad ya que aparentemente estábamos ante un juego de vueltas infinitas, una vez derrotado al demonio éste volvía a raptar a la princesa y vuelta a empezar, pero realmente el juego tenía final. Lo difícil era cumplir todos los objetivos para ver tal final, porque en cada uno de los niveles tendríamos que conseguir una serie de objetos siguiendo unas reglas no escritas. Sí, en el manual de instrucciones no se detallaba por ningún lado qué era exactamente lo que teníamos que hacer, y no era nada sencillo averiguarlo.

En algunas fases tendríamos que derrotar primero a un tipo concreto de enemigo, en otras cumplir una condición de puntos, no recibir daño o dejarse dar primero por un dragón. Si conseguíamos todos los objetos el enfrentamiento en el séptimo nivel contra el demonio sería realmente el último, y podríamos ver el verdadero final.





Los demonios, siempre secuestrando princesas

No ha sido posible encontrar una fecha exacta, pero en el último trimestre del año se publicaba un juego producido por **Tōhō**, **Godzilla-kun** (ゴジラくん). Era la segunda vez que el monstruo Godzilla aparecía en MSX y la mano de **Compile** lograba que superase con creces su anterior aparición, en un juego mucho más jugable, más complejo y mejor en todos los apartados técnicos.

Inicialmente, **Godzilla-kun** iba a llamarse Godzillaland. Así lo dejó escrito el programador, Tadao "Wao" Ishimaru, dentro del código del juego. Incluso Koji "Janus" Teramoto (寺本耕二) había diseñado ya el logo que iría en el menú principal del juego, pero al poco de iniciar la producción, la **Tōhō** decidió cambiar el nombre del juego por el de **Godzilla-kun**. Según Ishimaru, el cambio provocó que Teramoto llorase mucho, y después "Moo" Niitani también al ver llorar a Teramoto. Todo esto, claro está, formaba parte del cómico mensaje que nos dejó Ishimaru.



Godzilla-kun

Resulta sorprendente que **Tōhō** cambiase el nombre, Godzillaland no era un título escogido al azar, sino que era una línea de juguetes que la compañía había lanzado a principios de 1984 y que seguían en plena vigencia en el momento de la producción del juego. De hecho, fue una línea muy duradera que siguió sacando nuevos juguetes hasta bien entrada la década de los 90, e incluso dio nombre a una serie educativa para televisión. Los gráficos, a cargo de Koji "Janus" Teramoto, se basaban completamente en estos juguetes, y de ahí el aspecto *chibi*, aniñado, que tenían en el juego.

Siguiendo con el mensaje de Ishimaru, la programación del juego llevó únicamente dos meses, con la ayuda del diseño de Satoshi "Pac" Fujishima y la música de Masatomo Miyamoto. Aunque como él mismo dice tuvo que programar día y noche, es un tiempo de producción realmente corto para un juego de estas características, y sin embargo la jugabilidad no se vio comprometida ni un ápice, e incluso tuvieron tiempo de incluir un editor de niveles. **Godzilla-kun** podría ser un claro ejemplo de la capacidad de **Compile** para conseguir buenos resultados de forma extremadamente eficiente, la gran razón por la que cada vez más compañías les encargaban nuevos juegos.

En cuanto al juego en sí, su mecánica era de tipo puzle y nos enfrentábamos a un mapeado compuesto por pantallas independientes. En cada uno de los niveles nuestro objetivo era destruir todas las piedras, una vez que lo lográbamos se abrían los distintos caminos y debíamos escoger uno, haciendo necesario el confeccionar un mapa ya que podíamos llegar a pantallas sin salida, por lo que tendríamos que volver hacia atrás para tomar una nueva bifurcación.

Los niveles de **Gojira-kun** estaban hechos de forma inteligente, proponiendo variados retos para el jugador que inicialmente podía verse desbordado pero que poco a poco siempre encontraría un camino para superar el nivel. Además, por cada nivel que superásemos nos darían una vida extra, lo que facilitaría la tarea. En nuestro camino nos encontraríamos con un buen elenco de enemigos sacados de las películas de Godzilla, todos en su versión *chibi* como podían ser Baragon, Anguirus, Rodan, Hedorah, Mechagodzilla y King Ghidorah. Todo un deleite para los fans de Godzilla y su universo.

El objetivo final era rescatar a Minilla, el hijo de Godzilla, oculto dentro de una roca sita en el nivel más recóndito de todo el juego. Una vez conseguido, veíamos los créditos y podíamos dar por finalizada esta aventura, de uno de los mejores juegos que dio el MSX en 1985 y que, por su temática tan japonesa, no vio la luz fuera de Japón, haciendo que en occidente no fuese nada sencillo conseguir esta pequeña joya.

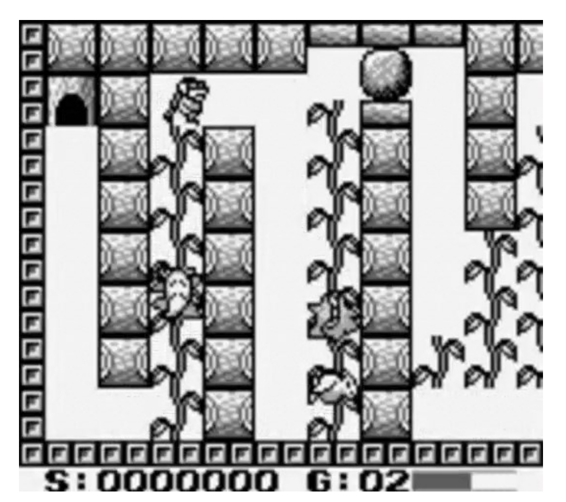
Es por eso que no tenemos reseña de ninguna revista, únicamente en la **Input Micros Nº 23**, de abril de 1988, se da la noticia de la salida del juego. Seguramente alguna tienda lo traería de importación, pero lo que es el artículo en sí de la revista no deja nada claro lo que opinaban sobre la calidad del título, perdiéndose en un comentario que únicamente describe el desarrollo del juego, pero sin dar ningún calificativo sobre el mismo. Lo mismo ocurre con la japonesa **MSX Magazine**, que sí que dio la noticia de la salida en Japón, pero que tampoco le dedicó un artículo analizando el juego.



Juguetes Godzillaland



Minilla, el buscado



Godzilla-kun: Kaijuu Daikessen para Game Boy

En 1990 se publicó para Game Boy **Godzilla-kun: Kaijuu Daikessen**, un *remake* en toda regla del **Godzilla-kun** de MSX, con *scroll* debido al reducido tamaño de la pantalla de la Game Boy y algunas novedades como un objeto que nos permite usar el aliento radioactivo de Godzilla.


CASIO
De la pipa a la tecnología
CASIO

En abril de 1946, Tadao Kashio, ingeniero especializado en fabricación tecnológica, establece Kashio Seisakujo (樫尾製作所). Tras fabricar pequeños artilugios ofrece a su hermano Toshio unirse a él, quien acepta y juntos crean la pipa yubiwa, consistente en un anillo con una boquilla incorporada, para poder fumar sin necesidad de sujetar el cigarrillo con la mano. Estamos en un Japón post guerra, empobrecido, y la pipa permitía fumar el cigarrillo en su totalidad teniendo en cuenta que por entonces no tenían filtro para sujetarlo, y en una época de escasez el poder aprovecharlo hasta el final se agradecía. La pipa es un gran éxito y durante años es el único producto de la compañía.

Todo da un giro en 1949, cuando en una feria en Ginza, Tokio, Tadao ve una exhibición de cálculo entre un soldado americano con una gran calculadora y un japonés con un tradicional ábaco. La demostración le sirvió a Tadao para darse cuenta de que el futuro estaba en las máquinas de cálculo y convenció a sus tres hermanos menores, Toshio, Kazuo y Yukio, para que se uniesen a él en la tarea de diseñar calculadoras más compactas, eficientes y menos ruidosas, porque las existentes eran aparatosas y mecánicas, movidas por engranajes.

Sus esfuerzos dan fruto en diciembre de 1954 con la creación de un prototipo que sustituye los engranajes mecánicos por relés eléctricos. En junio de 1957 la empresa cambia su nombre a **Casio Computer** (カシオ計算機株式会社), cambiando el apellido Kashio por **Casio** al considerarlo como un nombre que podría tener mayor proyección internacional. Los cuatro hermanos nombran a su padre, Shigeru, como el primer presidente de la compañía.

En ese mismo 1957 **Casio** comienza a vender su calculadora modelo 14-A, la primera calculadora compacta eléctrica, compuesta por 342 relés eléctricos y capaz de ejecutar operaciones de hasta 14 dígitos. Pese a que decimos que era compacta, el aparato es de un tamaño considerable, como el de un escritorio.

Con el paso de los años, la demanda de calculadoras va en aumento, pero los clientes reclaman calculadores cada vez más pequeñas y baratas. **Casio** da un golpe sobre la mesa al presentar en agosto de 1972 la Mini, con un precio de 12.800 yenes que la hacía mucho más asequible para el bolsillo del usuario. La respuesta es abrumadora y vende más de un millón de unidades en los primeros 10 meses.

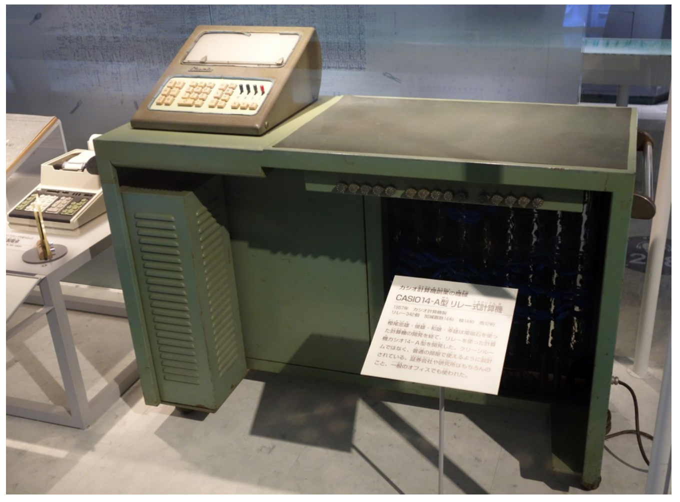




La pipa yubiwa, el inicio de todo



Los cuatro hermanos Kashio



Casio 14-A en el Museo Nacional de Naturaleza y Ciencia de Tokio

Por entonces la competencia era feroz y decenas de compañías siguen sumándose al mercado de las calculadoras con el objetivo de coger un trozo del pastel. **Casio** sigue intratable y fiel a su lema "creatividad y contribución", buscando siempre innovar. La guerra de conseguir la calculadora más pequeña llega a su punto álgido en 1983 con la SL-800, con un espesor equivalente al de una tarjeta de crédito y con **Casio** habiendo superado ya los 100 millones de unidades vendidas entre todas sus calculadoras.



La calculadora Casio Mini

Para entonces, **Casio** ya es una empresa diversificada en varios negocios. En 1974 ponía a la venta su reloj Casiotron, el primero con calendario automático que no necesita ajustarse. En 1980 es el momento de los Casiotone, los órganos electrónicos que terminarían siendo el regalo estrella de unas cuantas navidades y, en noviembre de 1982, entra en el mercado de los ordenadores con sus modelos de 8 bits FP-1100 y FP-1000.



Casio SL-800

La entrada de **Casio** en MSX llega tras la poca aceptación de sus PV-1000 y PV-2000, lanzadas en octubre de 1983. Justo un año después, octubre del 84, presenta su PV-7 con las especificaciones mínimas del MSX para abaratar así al máximo los costes. Pero **Casio** no se queda sólo con el hardware y apoya al MSX también con la distribución de juegos de terceras compañías, **Konami** y **dB-Soft**, y también con software propio.



Casiotone MT-60

Respecto al software de **Casio**, parece imposible conseguir datos objetivos sobre quién trabajaba en su departamento. Quizá hasta podríamos llegar a pensar que lo hacían a través de subcontratas y después lo lanzaban bajo su propio sello, algo que no es descartable porque en Japón era una práctica más que habitual, pero tampoco en este caso se ha podido encontrar nada dentro del código, donde muchas veces los programadores dejaban algún texto para preservar su autoría o dejar algún mensaje. Lo que sí es cierto es que los juegos de **Casio** parecen guardar una evolución y una estética que nos hace pensar que de ser subcontrata sería una única, ya que son bastante reconocibles visual y sonoramente.

Cajas negras numeradas, así se presentaban los juegos publicados por **Casio**. En 1984 lanza ya sus primeros juegos, siendo el pionero **Exciting Jockey** (大障害競馬), juego de carreras de caballos en los que podías participar como jinete o realizando apuestas sobre el resultado de la carrera. Salió originalmente para la PV-2000.



Exciting Baseball (熱戦甲子園) fue su segundo título y uno de los mejores juegos de béisbol para MSX1. El sistema de bateo incluía un punto de mira para que el jugador tratase de batear la bola, permitiendo bastantes posibilidades y siendo muy sencillo de controlar. Para el pitcher daba las típicas opciones de efectos al pulsar los cursores tras el lanzamiento. Incorporaba además un torneo con lo que teníamos algo más que el simple juego de uno contra el ordenador.

Completaban el año 1984 el lanzamiento de **Ski Command** (スキーコマンド) y **Pachinko-U.F.O.** (パチンコ-U.F.O.). **Ski Command** estaba claramente basado en la escena de la persecución de la nieve de **Sólo para sus Ojos**, con Roger Moore en el papel de James Bond. El juego era una mejora de la versión que había publicado la propia **Casio** en 1983 para su PV-2000, siendo éste en perspectiva cenital y en MSX cambiábamos a un pseudo 3D. **Pachinko-U.F.O.** era algo más que un juego de pachinko, había niveles compuestos por tres tablas, en las dos primeras el objetivo era alcanzar una puntuación con el sistema clásico de los pachinko, pero en la tercera debíamos derribar el UFO que daba nombre al juego. De nuevo, el juego era conversión desde las PV-1000 y PV-2000 de la propia **Casio**.





Ski Command y su inspiración, Sólo para tus Ojos

Ya en 1985, **Casio** se toma un respiro y de enero a julio, números 5 al 11 de su colección, únicamente saca juegos de **Konami** y **dB-Soft**. Quizá la razón para este parón fuese un cambio en los juegos que ofrecerían después, pasamos de conversiones de sus consolas y los dos juegos deportivos a un cambio estético y sonoro que supone la salida de **Ice World** (アイスワールド). **Casio** ya había ofrecido buenos juegos en 1984, pero la aparición en agosto de **Ice World** es la llegada de personajes mucho más caricaturizados, mejores gráficos, y empieza a tomar mayor importancia la melodía del juego. En cierta manera, **Ice World** puede tomarse como el punto de partida de la gran **Casio** para MSX. También es cierto que desde **Ice World** comienza a notarse una característica que va a acompañar a **Casio** en todos sus proyectos: sus juegos siempre van a recordar a otros. Nunca caen en el plagio descarado, aunque alguno sí que lo roza, pero sí que se ven muchas similitudes y parecen casi como versiones pasadas por el tamiz de **Casio**.



Ice World

Hablando sobre parecidos, **Ice World** puede recordar al **Pengo** (ペンゴ) de **SEGA**, por su personaje de aspecto *kawaii*, un ratón, como lo era el pingüino de **Pengo**, y también rodeado de rocas. En **Pengo** podíamos juntar bloques estrella para sumar un bonus, mientras que en **Ice World** juntar las piezas es el objetivo final. Pero las piezas tienen forma de L y pueden ser giradas dependiendo del lado desde donde se les empuje, además, el ratón lleva un mazo que también sirve para atacar a los enemigos, que pueden acabar convertidos en rocas de forma que puedes llegar a situaciones imposibles.

RUNすれば、ワンダーランド。



佐倉しおり

面白さが加速する、遊びきれるか20科目。カシオMSXソフト。

■大障害競馬



1～4人まで楽しめる競馬ゲーム。ファンファーレも高らかに、グラス、ダートありの難コースに挑戦。馬の走りと、レースのかけひきが堪能できます。■GPM－101 ¥4,800©CASIO

■熱戦甲子園



全国から勝ち進んできた代表チーム8校が激突!コンピュータ相手と2プレイもOK。サイレンが鳴りわたり、球児たちの熱い闘いがいま始まる。■GPM－102 ¥4,800©CASIO

■スキーコマンド



高速スノーバイクが、ジェットヘリが、障害物が3D感覚で次つぎと目の前に迫る。息もつけないほど興奮のシューティング・アクションゲーム。■GPM－103 ¥4,800©CASIO

■パチンコ－U.F.O.



3種類の台が楽しめるパチンコゲーム。玉の速さや、クギに当って弾む感じなど、もうこれは本物顔負けのリアルさです。お父さんにも貸してあげよう。■GPM－104 ¥4,800©CASIO

■サーカスチャーリー



サーカスの興奮満載。がんばれチャーリー。火の輪くぐり、綱渡り、玉のり、曲のり、空中ブランコと、5パターンの連続スリルに挑戦だ。■GPM－105¥4,800 ©Konami

■コナミのテニス



このゲームの醍醐味は、サーブ、スマッシュ、ボレーのするどい応酬。勝敗のわかれ目は、フットワークの差にあらわれてきそうです。■GPM－106¥4,800 ©Konami

■フラッピー



エビーラを、ユニコーンを、やっつけろ。新ピカ100画面がキミの頭脳と反射神経に挑戦する、ユニークなパズル&アクションゲーム。■GPM－107¥5,800 ©dB－SOFT

■イーアルカンフー



カンフーの王者は誰だ。やっつけたり、やられたり、思わず熱くなるアクションゲーム。正拳、足蹴り、飛蹴りで、次つぎに現われてくる敵を倒せ。■GPM－108 ¥4,800©Konami

■ヴォルガード 新発売



フル・エネルギーで3機合体。未完のまま出撃したヴォルガードを敵が次つぎに襲う。キミのテクニックにあわせて遊べる、超メカシューティングゲーム。■GPM－109 ¥5,800©dB－SOFT

■王家の谷 新発売



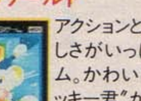
伝説の王家の谷にあるピラミッド内の、ミイラ男を倒せ。秘宝珠を手に入れろ。キミを冒険王にする、ミステリアス・アドベンチャーゲーム。■GPM－110¥4,800 ©Konami

■モピレンジャー 新発売



キャラクタが個性的な、シンキングゲーム。ラゾンを石に変えるストーン・ビーマーを使ってコモピラを救え、モピレンジャー。50画面全部クリアできるかな。■GPM－111 ¥4,800©Konami

■アイスワールド 明発売予定





アクションとパズルの楽しさがいっぱいのゲーム。かわいい白クマ"クッキー君"がショコラとバニラのモンスターを相手に不思議な氷の国で大活躍。■GPM－112 ¥4,800©CASIO

■イーグルファイター 明発売予定



計器類を見ながらの操作。警告や爆破の効果音など、離着陸時の緊張と、空中戦の興奮を、演出した迫力あふれるゲーム。■GPM－113¥4,800 ©CASIO

■カシオワールドオープン 明発売予定



気分は、世界の難コースに挑むトッププレーヤー。ホールインワン賞もハンディもある本格的なカシオ ワールドオープン開催。■GPM－114¥4,800 ©CASIO

■BASIC入門



BASICの命令、絵の描きかた、音の出しかたなど、楽しみながら短時間に、BASICの基本の約束事をマスターすることができます。■GPM－502¥5,800 ©CASIO

■BASIC入門II(プログラミング編) 明発売予定



BASICの基本をマスターしたら、プログラミングに挑戦しよう。作成の手順から、配列、キー入力、時間待ちなどの方法が理解できます。■GPM－505¥5,800 ©CASIO

■コンピュータ入門 明発売予定



これをマスターすればキミは本格派。コンピュータの仕組みが解り、しかもエディタ、アセンブラ、デバッガを実際に使える便利なソフトです。■GPM－506¥5,800 ©CASIO

■ゲームランド



手順やメニューが次つぎと画面に表示され、だれにでも簡単にオリジナル・ゲームが創れてしまうゴキゲンなソフト。キミの創作意欲をかきたてます。■GPM－501 ¥7,800©CASIO

■ゲームランド・スペシャル 7月発売予定



ゲームランドにゲームのサンプルが入ったカセットテープとテクニック集がついたスペシャル版。より一層わかりやすく、そして楽しくゲームが創れます。■GPM－501S ¥8,900©CASIO

■描きくけコン(グラフィックソフト) 新発売

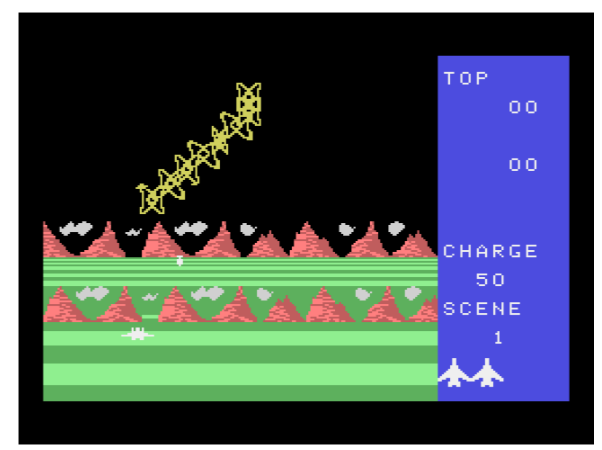


アイコン(メニュー)を選ぶだけ。ノンプログラムで、15色を使ってテレビ画面に思い通りのコンピュータ・グラフィックスを描くことができます。■GPM－503¥4,800 ©CASIO

カタログのご請求は、郵便番号、住所、氏名、年令、性別、職業(学年)をお書きの上、〒160 東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル)カシオ計算機(株)宣伝企画部MS-I 係へ。

Efectivamente, **Ice World** es un juego realmente difícil, aunque queda mitigado gracias a las contraseñas que el juego va dando según superamos niveles. En el apartado técnico, el gráfico del ratón protagonista es sobresaliente, y su simpatía se realza con el sonido que acompaña a sus pasos. Los enemigos también están bien representados, pero son *tiles* por lo que su movimiento es más tosco, algo que tampoco molesta en exceso porque lo más importante es que nuestro ratón sí se mueva de forma fluida. En el apartado sonoro la melodía es corta pero bastante efectiva.

También se publicó en agosto **Eagle Fighter** (イーグルファイター), pero de inferior calidad. Se trataba de un juego que era una mezcla del arcade **Exerion** (エクセリオン) de **Jaleco**, con la aeronave del **Zoom 909** (ズーム909) de **SEGA**, y con fase de despegue y aterrizaje, y, a partir del tercer nivel, con repostaje en pleno vuelo en una escena que años después veríamos en el clásico **Afterburner** (アフターバーナー). Todo un batiburrillo con un fondo de escenario que se movía de forma excesivamente brusca, afeando el resultado final.





Exerion y Eagle Fighter, ambos en MSX

De nuevo un pequeño parón hasta diciembre, pero en ese mes llegan tres títulos de la propia **Casio**, además de publicar más juegos de **Konami** y **dB-Soft**. El primero es **Casio World Open** (カシオワールドオープン), juego de golf con el nombre de un torneo real creado por la propia **Casio**, establecido en 1981 y cuyo primer ganador fue Lee Trevino quien, curiosamente, también tuvo su propio juego de golf para Famicom. Se supone que los 18 hoyos del juego están basados en el circuito real.

Un buen juego de golf, con gráficos coloridos y un golfista algo rechoncho que recuerda al del **Golf** de Famicom. Las instrucciones, únicamente en japonés porque no tuvo distribución internacional como el resto de los juegos de **Casio**, especifican la distancia a la que puede llegar cada palo, el problema es que el juego únicamente ofrece la distancia entre el hoyo y el *tee* de salida, no marca la distancia que recorre la pelota en cada golpe ni lo que nos queda para llegar al hoyo, por lo que a partir del segundo golpe ya toca calcular todo a ojo. Una pena, porque el sistema para precisar el golpeo sí que es de los mejores que vimos en MSX.

El siguiente en la serie de **Casio** es **Iga Ninpōchō** (伊賀忍法帖). El título del juego es el mismo que el de una novela de 1964 escrita por Futaro Yamada (山田 風太郎) y que fue trasladada al cine en 1982 dirigida por Kōsei Saitō (斎藤 光正). En 1984, la película, que fue traducida como **Ninja Wars**, fue galardonada con varios premios por la academia japonesa, por lo que estaba de bastante actualidad. Sin embargo, el juego no muestra el copyright del libro o de la película, por lo que parece que simplemente se apropia del nombre.



Publicidad de Iga Nonpocho

CASIO

100 MSX

ひろがるMSXなかま100万台。

緊・急・発・進

おもしろスクランブル!! カシオ MSX ソフト

グングン楽しさ急上昇のカシオMSXソフト。

ゴルフゲームの本格派「カシオワールドオープン」も登場、

オモシロさに加速度がついた。

この強力ライン・アップで

キミのテクニックに挑戦だ!



■アイスワールド

氷の国・アイスワールドで、かわいい白クマ"クッキー君"が大活躍!ショコラ、バニラのモンスターの攻撃をかわして、宝物を探し出せ!ドキドキハラハラのアクションとムムムッと頭を悩ませるパズルのミックスゲーム。おまけになんと50パターン。さあキミは全部クリアーできるかな?

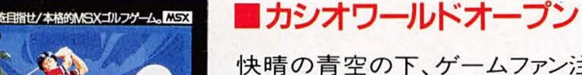
GPM-112 ¥4,800 ©CASIO



■イーグルファイター

白熱の空中戦へテイク・オフ!戦闘機F—15をコントロールして、離陸・戦闘・空中給油・着陸とスリリングなシーンに次々と挑戦。しかも、超音速の機体は、わずかな操縦ミスも許されない。リアルなフライト感覚が全身を包む!さあ、勇敢なパイロット諸君、成功を祈る!

GPM-113 ¥4,800 ©CASIO





■カシオワールドオープン

快晴の青空の下、ゲームファン注目の"カシオワールドオープン"の開幕だ!コースは18ホール・パー72の本格派。海越え、山越え、数々の難コースにチャレンジ。スクロールする画面が打球を追う、3D感覚のゴルフゲーム。キミのミラクル・ショットが、ベスト・スコアを生む!

GPM-114 ¥4,800 ©CASIO 12月発売予定



■ゲームランド・スペシャル

自分だけのオリジナル・ゲームがノン・プログラムでらくらくつくれる!キャラクタ、効果音、ストーリーも、もちろん楽しくつくれちゃう!ゲームづくりの基本になっている3つのゲームが入ったカセットテープとテクニック集がついた、ゲーム大好き少年必携のソフトだ!

GPM-501S ¥8,900 ©CASIO

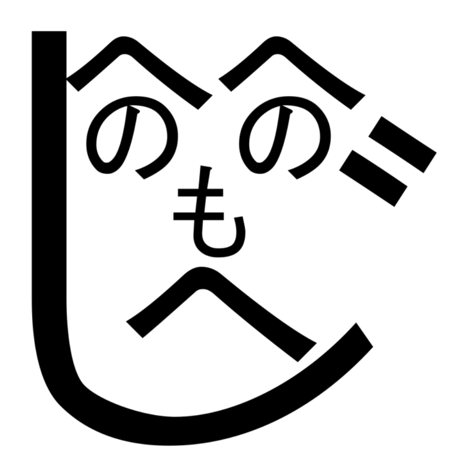
En cuanto al desarrollo, recuerda mucho a la saga Ninja-kun **Taito**, de la que en diciembre de 1985 ya se habían publicado dos entregas, **Ninja-kun Majou no Bouken** (忍者くん魔城の冒険) y **Ninja Jajamaru Kun** (忍者じゃじゃ丸くん), aunque por el lugar donde sucede la acción también recuerda al **Ninjya Kage** (忍者・影) de **Hudson**. Nuestro ninja comienza en las puertas del castillo y ha de derrotar a 10 ninjas enemigos para ganarse el acceso, una vez dentro tendrá que superar otros tres niveles para conseguir darle una vuelta completa al juego. En el interior deberá buscar las piedras tras las cortinas, teniendo cuidado porque puede haber una trampa adornado con un henohenomoheji (へのへのもへじ), que viene a ser una cara creada por los kanjis en hiragana que componen su nombre. El equivalente a lo que en España es pintar un retrato con un 6 y un 4.

El último de 1985 fue **Car Fighter** (カーファイター), que guardaba una similitud con el **Road Fighter** (ロードファイター) de **Konami** que iba mucho más allá del título. Es cierto que el juego de **Casio** justificaba mucho más el término *fighter* dentro del título, porque teníamos tanto balas como bombas para defendernos de los rivales. Si a la capacidad ofensiva de nuestro coche sumábamos la posibilidad de parar en gasolineras para repostar, ahí terminaban todas las diferencias respecto a **Road Fighter** porque todo lo demás, desde el diseño de los coches hasta el diseño de las carreteras, obstáculos y manchas de aceite, parecía copiado directamente.

Además, la propia **Casio** comenzó a distribuir el juego de **Konami**, y en el mismo mes en el que publicaba su **Car Fighter**, por lo que no parece que estuviesen muy preocupados por el tema del copyright.

Obviando que roza el plagio descarado, **Car Fighter** era un buen juego, aunque un peldaño por debajo del título de **Konami**. La velocidad era más que suficiente, vital en un juego de este estilo, y la dificultad estaba bien ajustada para no llegar a desesperar. De nuevo, el apartado técnico aprobaba con buena nota con gráficos que representaban correctamente todos los elementos de la carretera y el paisaje.





Henohenomoheji

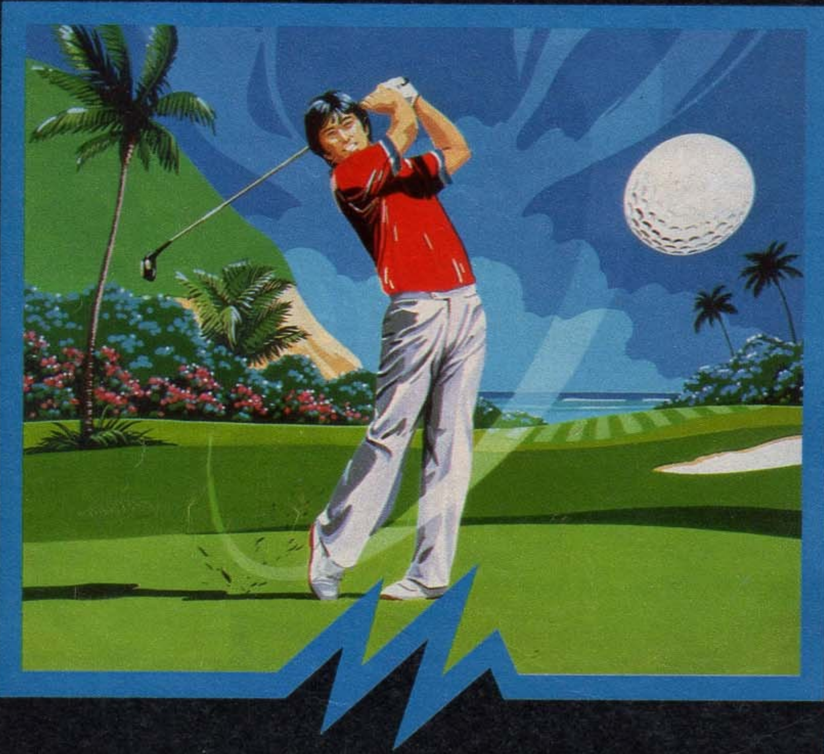




Separados al nacer

CASIO

スリルと、スピードと、リアリティと…キミを



カシオ ワールドオープン

GPM-114/© CASIO ¥4,800

ゴルファーの視線で打球がグーンとスクロール！
18ホール、パー72の本格派ゴルフゲーム登場。



快晴の青空の下、ゲームファン待望のカシオワールドオープンの開催だ。コースは海越え、山越え、しかも風向き不安定。心の準備はいいかな?

まずはティーショットから。ウッド、アイアンなど13本のクラブの中から打つクラブを決め、風向き0〜9を読んでパワーと方向を設定する。

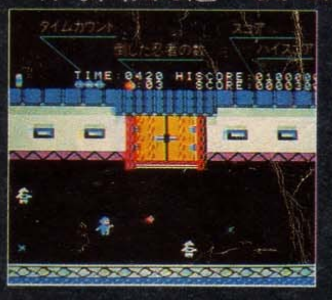
各ホールには、バンカー、ウォーターハザード、OBがあり、それぞれにペナルティーショットが科されます。ショットは慎重に。



伊賀忍法帖

GPM-117/© CASIO ¥4,800

MSX忍法や手裏剣で、敵の忍者をやっつけろ！
ワイドな画面で遊べるオモシロ忍者アクション。



時は戦国。伊賀の秘伝、伊賀忍法帖4巻が甲賀忍者に奪われた！キミは忍法の達人、伊賀丸だ。モーレツな敵の攻撃をかわし巻物をとり戻せ！

パターンは全部で5つ。まず、城に忍び込むところから…。襲い来るお庭番を手裏剣で次々と倒して、いざ城内へ。

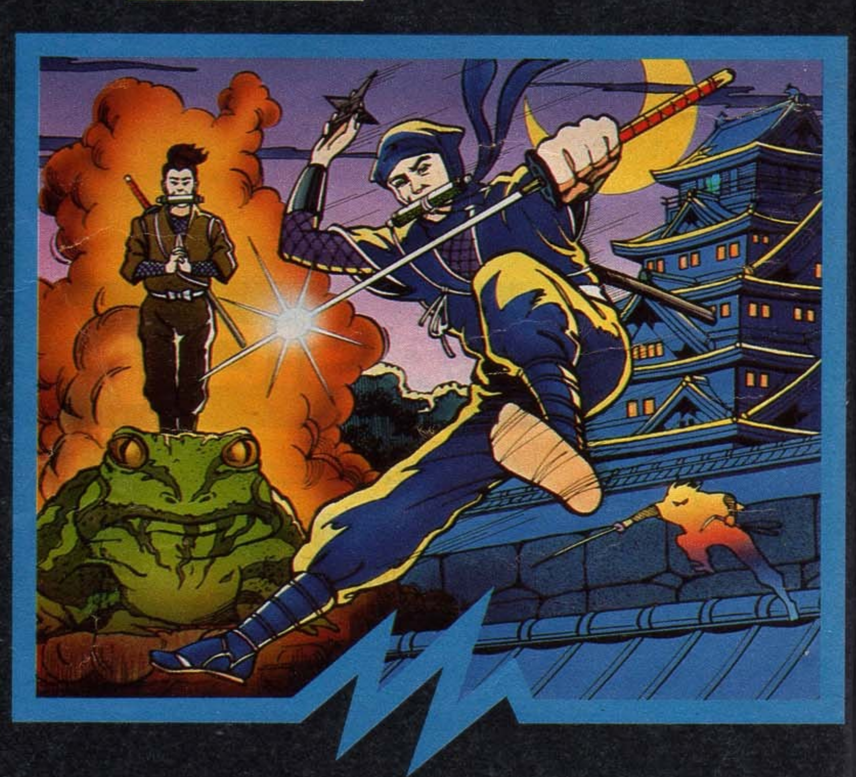


たて・よこともTV画面で3画面ぶんもスクロール！ワイドに動いて、ばっちりアクション決めたいね！

たてにスクロールする第5面は天守閣。敵の最後の総攻撃をかわして、キミは生きのこれるか!?

第2面〜4面は城の中。横にスクロールする画面に挑戦だ。針地獄や弓矢、火車、敵忍者がキミを待つ。





●資料のご請求は、郵便番号、住所、氏名、年令、性別、職業（学年）をお書きの上、〒163 東京都新宿区西新宿2-6（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱宣伝企画部MSX-B係へ。

こんなソフトを待っていた。
カシオの新作MSXソフト

しっぱなしにするビッグ3、新登場。

カーファイター

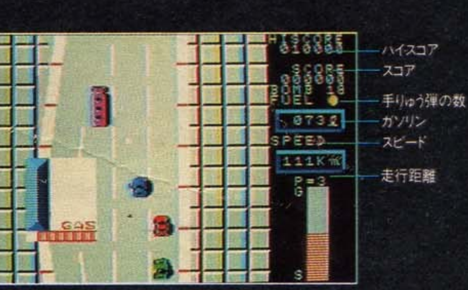
GPM-118/© CASIO ¥4,800



めまぐるしいカーチェイスと大興奮の銃撃戦。
さらに燃料補給など、胸キュンのスリルがいっぱい。



名車アストンマーチンでアメリカ大陸を横断せよ！謎のスパイ軍団が暴走車やトレーラーで行く手をはばむ。キミは無事ゴールインできるか？



マップ画面が表示され、サンフランシスコからゴールのワシントンを目指してスタート。コースはハイウェイあり湾岸道路ありの難コースだ。

攻撃はマシンガンと手りゅう弾。敵の無謀なアタックをうまくかわすのもテクニックのひとつ。攻撃と逃げのコンビネーションでゴールを目指せ！

ゲームクリアの最大ポイントはガソリンの給油だ。途中に出てくるガソリンスタンドでしっかり給油しないとガス欠でゲームオーバーに。





ひろがるMSXなかま100万台。


HAL LABORATORY
Lolo y Lala
HAL
Laboratory

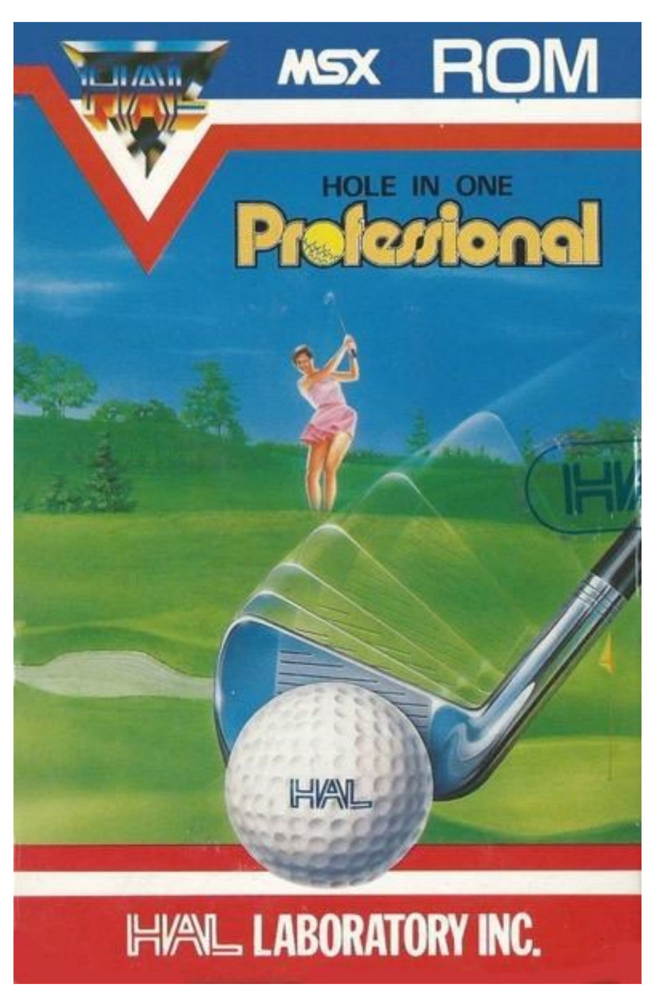
Para 1985 **Hal Laboratory** tenía preparada más de una sorpresa. Por un lado, publicaría un juego en el que de nuevo se colocaría como uno de los mejores del género, y por otro lado haría un movimiento con uno de sus juegos ya clásicos que no era nada habitual en los 80, y que hoy en día lo podríamos denominar DLC. Evidentemente, salvando las distancias entre la inmediatez actual y los medios de los años 80.

Estamos hablando de su **Hole in One** (ホール・イン・ワン) y de la extensión que publica **Hal Laboratory** en 1985 de nombre **Hole in One Extended Course** (ホール・イン・ワン拡張コース) que salía en formato casete ¿Cómo funcionaba? Pues se necesitaba tanto el cartucho original como el casete nuevo, y había que iniciar el ordenador dejando pulsada la tecla ESC, para que se abortase la carga del cartucho, saltase al BASIC y desde ahí cargar el contenido del casete. Esto no es un método habitual, no se puede introducir cualquier cartucho y abortar la carga, ha de estar preparado para ello y, por lo tanto, **Hal** tenía previsto desde la publicación del **Hole in One** que lanzaría este casete de expansión, con tres nuevos circuitos y un editor.

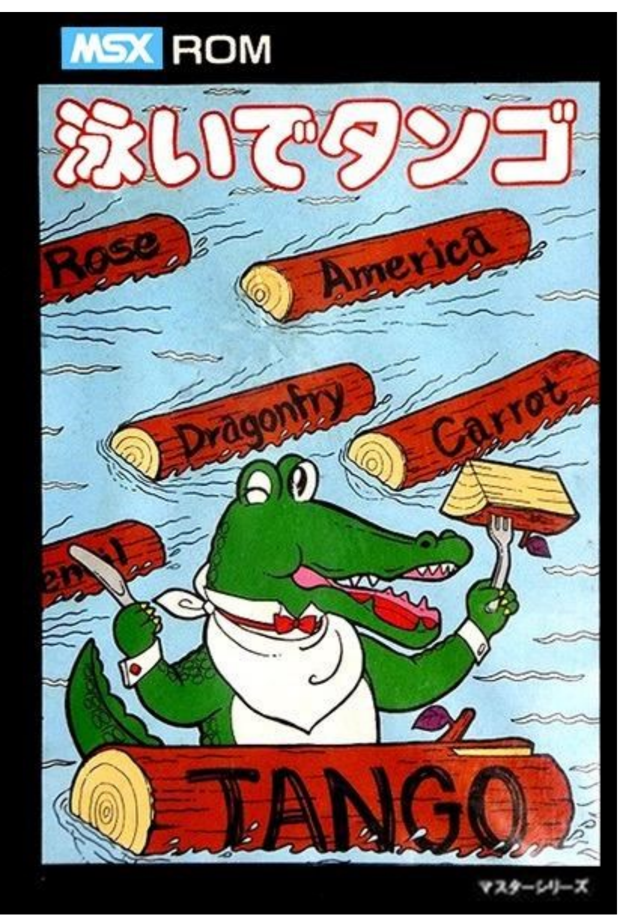
Posteriormente se publica **Hole in One Professional** (ホール・イン・ワンプロフェッショナル), esta vez con Satoru Iwata y F. Nakamura en los créditos y la demostración palpable de que el juego estaba funcionando. El juego sigue intacto en sus bases, la mecánica es la misma y los tres niveles de dificultad, aumentando en cada uno la velocidad con la que se mueve el cursor y, por lo tanto, siendo mucho más complicado precisar la potencia y dirección del golpe. Además, se incluyen dos circuitos distintos y nuevos modos de juego, como torneo contra un rival humano o contra el ordenador.

Hal sigue también con su serie de juegos educativos, y a este género pertenece **Oyoide Tango** (泳いでタンゴ). Manejando a un cocodrilo, el objetivo era aprender inglés, el juego nos ofrecía una temática, como podía ser deportes, y había que romper los troncos del río que contuviesen una palabra relacionada con esa temática, como podría ser en este ejemplo tenis, golf o rugby.

No podía faltar en el catálogo un juego de mahjong, algo casi obligatorio en las compañías japonesas, y el 20 de enero se publica **Tetsuman** (てつまん), otro más para el extenso catálogo de este juego de mesa.



Hole in One Professional, mejorando al original



Oyoide Tango, curiosa la dieta del cocodrilo

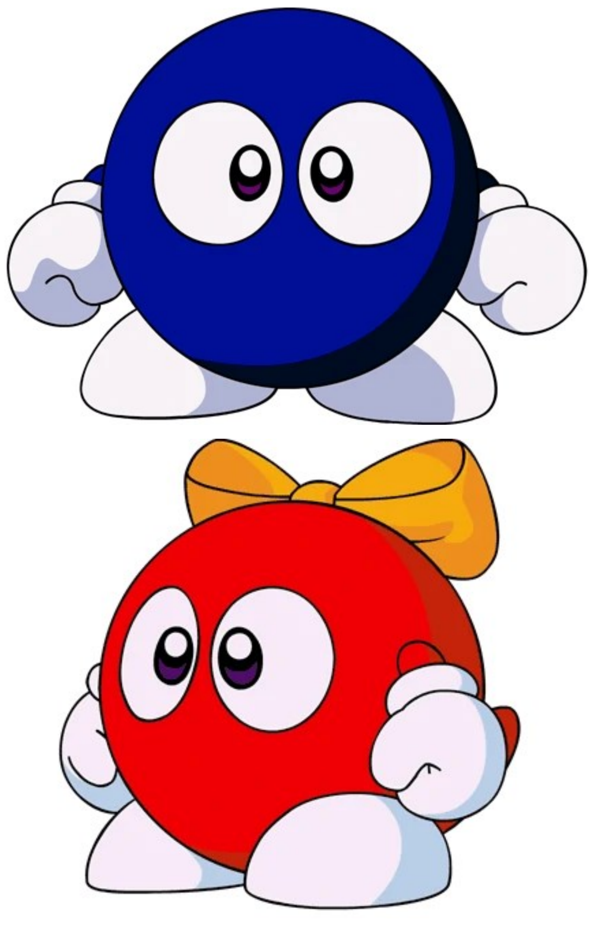
El gran lanzamiento llega en noviembre y se trata de **Eggerland Mystery** (エッガーランドミステリー) de F. Nakamura, I. Okuyama y Hiroaki Suga (菅浩秋). Pese a ser un nuevo género para ellos, el menú inicial ya mostraba el estilo de la compañía y también incluía un editor de niveles muy completo, como hicieron en el **Hole in One**, siendo así de las primeras compañías en potenciar esta clase de extras que daba la posibilidad de que aumentar la vida útil del juego, creando nuevos niveles y compartiéndolos.



Publicidad de Eggerland Mystery

Hal se adentraba así de lleno en el terreno de los juegos de puzle, mezclando el movimiento de bloques para poder detener a los enemigos con los momentos de habilidad en los que había que esquivarlos. El camino era largo, nada menos que 100 niveles, 5 extras y 20 de bonus, en los que podíamos conseguir el código secreto para acceder a los 5 extras. Sin embargo, aun superando los 105 niveles el juego carecía de final, simplemente saltaba al menú principal y eso era el punto más negativo del juego, ya que una aventura como **Eggerland Mystery** merecía como mínimo un mensaje de felicitación.

El personaje principal era Lolo, de forma esférica y color azul con piernas, ojos y brazos, y su objetivo era rescatar a la princesa Lala, de color rosa y con un lazo, que ha sido secuestrada por King Egger. Esta era la historia, pero como ya hemos dicho no tenía una resolución, por lo que todo se quedaba en las instrucciones. Para su rescate, Lolo viaja a Eggerland donde se enfrentará a multitud de enemigos, cada uno con su propio comportamiento que había que conocer para poder superar los niveles, que estaban excelentemente diseñados y con una buena curva de dificultad.


Lolo y Lala

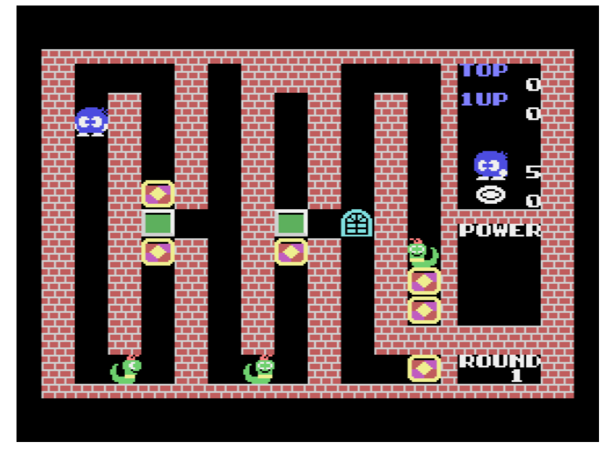
Hablando de diseño, el movimiento de Lolo podía parecer algo tosco ya que se desplazaba en bloques de medio *tile*, pero era algo intencionado y no una limitación porque inicialmente sólo Lolo estaba representado por *sprites* y el resto de los elementos y enemigos eran *tiles*, hasta que disparábamos a alguno y lo convertíamos en un huevo, o recogíamos todos los objetos y algunos enemigos comenzaban a moverse, en ese momento pasaban a ser *sprites*. El movimiento era así para facilitar el empujar los bloques desde el punto correcto, ya que había que hacerlo desde el punto central y no se movía si lo empujábamos desde una esquina.

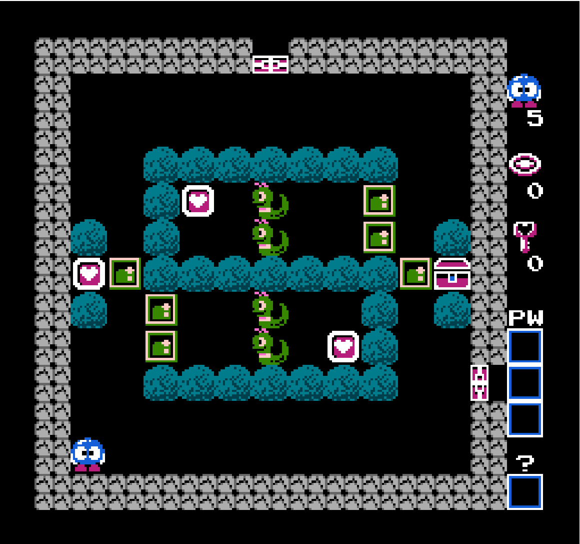
En el resto de los apartados técnicos, los gráficos eran muy simpáticos y bien realizados, los fondos negros, sobrios, ayudaban a que todo se distinguiese con facilidad y a evitar problemas de atributos de colores con los enemigos cuando eran *tiles*. La música se podía calificar como adecuada, redundando en la simpatía general del juego y pasando a una mucho más acelerada cuando cogíamos todos los objetos y debíamos huir hacia la salida del nivel.

Eggerland Mystery era el inicio de una saga que tuvo continuidad en MSX, pero que después dio el salto a Famicom, Game Boy y Windows, siendo más conocido como **Adventures of Lolo** en su edición no japonesa. La primera edición americana aparecida para NES era una mezcla de dos juegos de la Famicom: **Eggerland: Sōzōhe no Tabidachi** (エッガーランド 創造への旅立ち) y **Eggerland: Meikyū no Fukkatsu** (エッガーランド 迷宮の復活), que a su vez era una adaptación de la segunda parte de MSX. Es de destacar que **Hal** sí que tomaba el MSX como punto de partida, otras compañías japonesas solían hacer conversiones desde otros ordenadores o consolas al MSX, pero con **Hal** no ocurría lo mismo y por ese motivo podemos catalogarla como una de las compañías que más empeño puso en el MSX.

Echando ya un vistazo al paso de **Eggerland Mystery** por las distintas revistas, en la japonesa **MSX Magazine** le daban 4 estrellas y advertían que la gente no debería asustarse por sus 125 niveles, ya que estábamos ante un gran juego y también destacaba su editor de niveles. La neerlandesa **MSX Club Magazine** lo tenía muy claro y le daba una nota global de 95 haciendo media entre cuatro redactores.

En lo que respecta a las revistas galas, la **MSX News** afirmaba que **Eggerland Mystery** era “un juego excelente e inteligente, imposible apartarse de él”. Para **Tilt** merecía 5 estrellas sobre 6 y también lo calificaba como un juego inteligente. En España únicamente tuvo un análisis por parte de la **MSX Extra**, que le daba una valoración de 7.5 y cuyo redactor no parecía estar muy acostumbrado a este tipo de juegos, porque decía que “se trata de una especie de COMECOCOS pero no en plan ‘arcade’, sino, al contrario, más de actuar lógicamente”. Evidentes dificultades tuvo para poder describir qué se encontraría el jugador de **Eggerland Mystery**.





Lolo en su paso por MSX y Famicom







En la contraportada de la versión que nos ocupa, MSX, el nombre del protagonista no era Lolo, sino Roro.

¿Un cambio posterior de nombre? Realmente la respuesta es más sencilla, ya que estamos ante uno de tantos casos en el que la transliteración de los kanji trae problemas. El fonema “L” no existe en japonés, con lo que en su lugar usan el fonema “R”, y si no hay una aclaración del autor puede crear confusión. En este ejemplo, Lolo y Roro en kanji se escribe exactamente igual: ロロ.

SONY
Mirando al MSX



1985 podríamos tomarlo como el fin de los ordenadores SMC de **Sony**, en los catálogos de la compañía de 1986 sus juegos ya desaparecen y se centran exclusivamente en el MSX, por lo que se puede considerar como acertada la decisión de **Sony** de no centrarse en su propio producto y diversificar la oferta. Pese a que ambos ordenadores tienen un Z80, el de **Sony** a 4MHz, las mayores capacidades gráficas del SMC no permitían hacer conversiones sencillas a MSX, y por esa razón tenían catálogos distintos. Pero 1985 es también la llegada del MSX2, y el primer juego de **Sony** para el nuevo ordenador sería, esta vez sí, una conversión desde el SMC-777.

Estamos hablando de **New Adam & Eve** (ニューアダム＆イブ), publicado el 21 de octubre de 1985 en disquete para MSX2 y original de 1983. Un extenso elenco de programadores y la portada del ya habitual Susumu Matsushita dan vida a esta aventura conversacional con un argumento post apocalíptico. Un arma bioquímica se ha descontrolado accidentalmente exterminando a toda la raza humana salvo a dos personas: Adam e Eve. El juego comienza en un refugio antinuclear, y la misión será poder salir del mismo y encontrar un remedio en forma de vacuna para que la humanidad pueda volver a repoblar el planeta. Un juego muy adecuado para los tiempos del coronavirus.



Juegos de SMC anunciados en Oh! Hit Bit

Tanto las descripciones como las órdenes que podemos introducir están en inglés, pese a que el juego nunca salió de Japón. Usa el típico dibujado en esta clase de juegos, y además es una conversacional muy visual, ya que en todo momento representa los objetos con los que podemos interactuar y si los cogemos, o los movemos o realizamos cualquier acción, lo veremos en la pantalla de nuestro ordenador. Esto se puede hacer un poco tedioso, por poner un ejemplo, en una pantalla en la que podemos coger un traje y abrir una puerta, si realizamos ambas acciones primero pintará la habitación con el traje y la puerta cerrada, para después repintar las zonas oportunas para quitar el traje y representar la puerta abierta, y esto lo hará cada vez que entremos en la habitación.



New Adam & Eve, inconfundible Susumu Matsushita

El argumento es interesante y en todo momento las resoluciones son bastante lógicas, pero otro defecto sería que nos vamos a tener que desplazar bastante por todo el mapa, habiendo bastantes habitaciones que están únicamente como ambientación, sin posibilidad de interactuación con ellas.

Los que no podían faltar a la cita eran los juegos de mesa, primero con **MSX Shōgi** (ＭＳＸ将棋) para representar el comúnmente conocido como ajedrez japonés, y el 21 de julio sale **Backgammon** (バックギャモン). Ambos juegos, de nuevo, con portada de Susumu Matsushita.



La manzana no podía faltar



De nuevo, Susumu Matsushita se encarga de la portada



Super Soccer, Sony se acerca al fútbol



No son streakers, son jugadores

Otro juego de **Sony** en este 1985 es **Mystery the Party** (ミステリー・ザ・パーティ), que parece ser un compendio de distintos juegos de mesa y casino por lo que podemos ver en la **MSX Magazine**, ya que el juego no está preservado y nada más hemos podido averiguar.

Sony entraba también en el terreno deportivo, el 21 de julio ofrecía el **Super Soccer** (スーパーサッカー) programado por **Takara**. Aunque pronto se vería superado por la aparición de **Konami's Soccer**, hasta su fecha de salida posiblemente podría ser el mejor juego de fútbol en MSX. También es cierto que la competencia era escasa y todavía no había un gran título para representar un deporte tan complejo de llevar al ordenador como el fútbol.

No esperemos 22 jugadores o una representación lógica de las medidas del campo, que se divide en tres zonas: el centro del campo y las dos áreas. Al llegar al borde de una de las áreas, y hay que llegar muy al borde, el *scroll* se mueve para enseñar la siguiente zona. El sistema de juego también se puede hacer un poco confuso debido a la manera usada para señalar quién es el jugador que controlamos y a quién podemos pasar la pelota. Pensemos en uno de los equipos, representado por jugadores que la mitad superior es de color marrón y la inferior de azul claro, pues el jugador que nosotros controlamos pasaría a ser enteramente de color marrón, y al que podemos pasar aparecerá de color azul claro de los pies a la cabeza. Dicho de otra forma: nosotros vamos a controlar al que parezca que corre desnudo por el césped. El continuo cambio de colores de los futbolistas se puede hacer bastante confuso hasta que el jugador se acostumbra.

Otros defectos del juego eran muy habituales en 1985, no se podía escoger nivel de dificultad ni la duración del partido, la única opción era si el partido lo jugaría uno o dos jugadores. Pese a todos sus defectos, el juego entretenía y además era bastante fácil por lo que no provocaba frustración por sentirse impotente ante el empuje del rival.

α-Squadron (α スクアドロン) de **AG Corp** parecía a primera vista un simulador, por la pantalla inicial con un tablero de mandos, altímetro, marcador de velocidad... Pero en la práctica era bastante más sencillo, con una fase inicial de despegue y una segunda en la que teníamos que entrar dentro de una nebulosa, ambas partes muy sencillas, una tercera con un pequeño combate estelar contra un par de enemigos, y una última en la que nos tocaba aterrizar. Fase pasada y vuelta a empezar, todo con una extremada sencillez.

Scion (サイオン) era la conversión del arcade de 1984 de **Seibu Denshi**. Un *shoot'em up* vertical cuya única versión doméstica fue la de MSX, compuesto por cuatro fases distintas en arcade y tres en MSX. Durante la partida debíamos rescatar a una nave supletoria, que se acoplaría a nosotros y nos permitiría lanzar bombas hacia donde apuntase el punto de mira. Esto era imprescindible, ya que en algunas fases sobrevolábamos una estructura que debíamos derribar, y esto sólo lo conseguiríamos bombardeando los anclajes, y en la última era la única manera de alcanzar al enemigo final.

El juego constaba de 100 fases lo cual era una barbaridad, pero era la décima parte de los niveles de la recreativa. Seguro que aun así piensas que siguen siendo demasiados niveles, pero **Scion** guardaba un truco en su interior, heredado de la recreativa. La cuestión era que si en el segundo nivel, tras derribar la estructura lanzábamos una bomba a un campo de béisbol y a un hipódromo, aparecerían una pelota y un caballo. Tras hacer esto, en el tercer nivel tendríamos que sobrevolar la esfinge que aparece nada más empezar, sabremos que lo hemos hecho bien si vemos que la esfinge levanta su cabeza para mirarnos. Si hemos cumplido estos tres requisitos y al volver de nuevo a la segunda fase derribamos la estructura y nos colocamos en el camino central, conseguiremos saltar fases facilitando enormemente la tarea. Por ejemplo, si usamos este atajo en la primera oportunidad saltaremos de la fase 4 a la 39.

Scion incorporaba un final muy al estilo de las primeras recreativas, como la *kill screen* del **Donkey Kong**, y si conseguíamos superar las 100 fases la pantalla comenzaría a parpadear, a cambiar de color y finalmente nuestra nave explotaría y nos mostraría el mensaje de *Game Over*. No era el final más elaborado de la historia, aunque en arcade sí que incluyeron un mensaje de los programadores, con todos sus nombres para que quedase constancia.

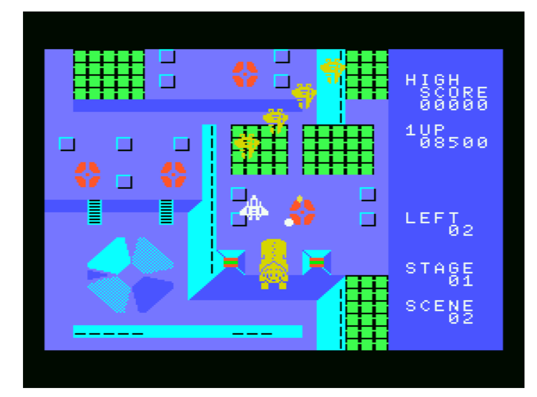
El juego podía contentar a los amantes de los *shoot' em ups* más clásicos, sin mejoras de disparo, sin bombas y con el mero reto de conseguir la puntuación más alta. Los gráficos estaban a buena altura, quizá en algún momento podía llegar a ser algo más difícil distinguir alguna bala entre el fondo pese a que estaban diseñadas para que cambiasen de color durante su trayectoria. La melodía no era tampoco su punto fuerte, pero acompañaba bien la partida junto al resto de efectos sonoros. En definitiva, un juego entretenido para contentar nuestras ansias por derribar naves enemigas.



Scion



1-Sacar la pelota de béisbol y el caballo



2-Hacer que la esfinge mire al cielo



3-Colocarse en el camino central... y a saltar pantallas



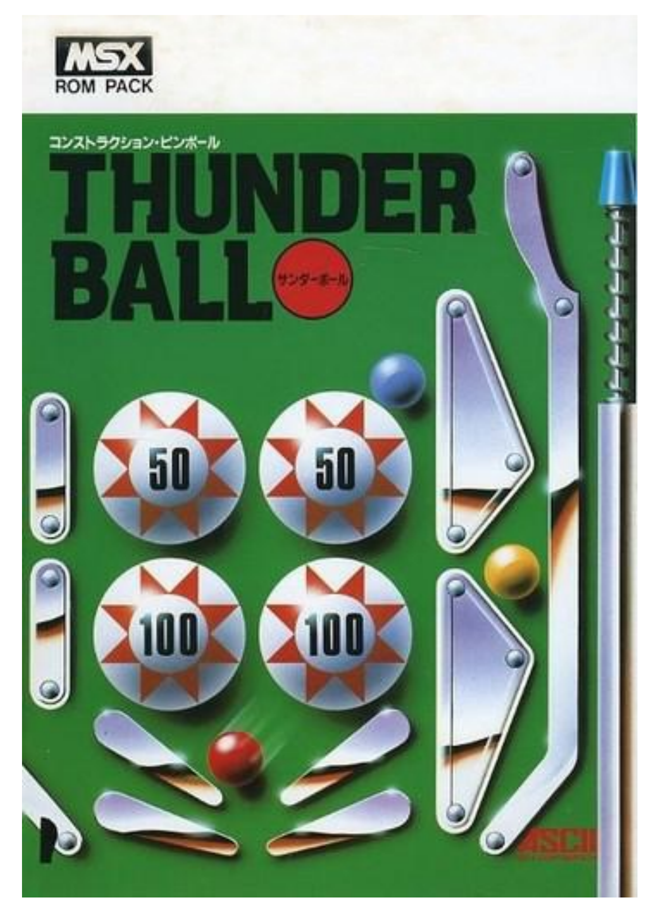
ASCII

Un neerlandés impulsa el rol japonés

Tras los frenéticos 1983 y 1984, **ASCII** parecía bajar su producción de videojuegos para 1985. Sobre todo, se empezaba a echar en falta la producción propia y se establecía más como editor de juegos de terceras compañías, como **Mass Tael** o **Zap Corporation**. Este mismo año **ASCII** estaba enfrascado en la revisión del estándar, el MSX2, pero esta circunstancia no parecía extenderse a los videojuegos, ya que no produjo ninguno para el nuevo sistema y habría que esperar a 1986.

Centrándonos ya en 1985, y una vez separadas algunas compañías que ya hemos tratado o trataremos de forma separada, este año nos ofrecía un par de conversiones de arcade bastante destacadas, algún juego sorprendente y un juego de rol con bastante historia dentro del software japonés.

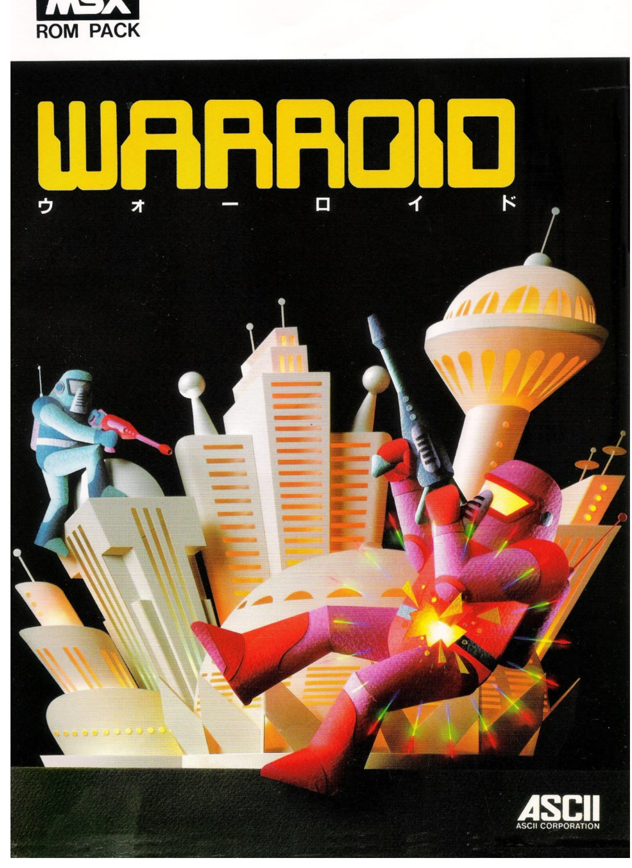
Dentro de los títulos de este año tenemos el **Janka** (雀華), que viene a cubrir el hueco de los juegos de mahjong, con el añadido de una chica que nos presenta y va narrando la partida (y de paso se desnuda). **Queen's Golf Training Center** (クィーンズゴルフジョイパック) era una continuación del **Queen's Golf** (クィーンズゴルフ) de 1984, un concepto original ya que nos situaba en un centro de entrenamiento en el que podíamos entrenar nuestro putt y nuestros golpes de aproximación al green. **Thunder Ball** (サンダーボール) era un pinball que incluía también un editor de mesas para ampliar la vida útil del juego, pero su calidad no estaba entre los mejores de su género, existiendo ya mejores opciones en el mercado ya que el movimiento de la bola, sin ser malo, era mejorable.



Thunder Ball, construye tu propia mesa

Una de las compañías que publicaban bajo el paraguas de **ASCII** fue **Yellow Horn**. No es posible encontrar nada de información acerca de este grupo, y en MSX parece que sólo crearon los dos juegos de los que vamos a hablar en este año. El primero era **Red Zone** (レッドゾーン), programado por Yuuichi Komatsuda (小松田 裕一), un juego de acción en primera persona en el que controlamos una aeronave con el objetivo de destruir los elementos terrestres para superar cada uno de los niveles. Destacable en el apartado técnico, ya que la representación tridimensional es solvente para un ordenador de 8 bits y todo se mueve con la suficiente soltura. En lo que es el juego en sí, se echa en falta una mayor variedad de situaciones ya que al avanzar niveles lo único que ocurrirá es que tendremos que destruir más objetivos.

El otro juego de **Yellow Horn**, **Warroid** (ウォーロイド), fue programado por Yoshihiro Takata (高田義広), publicado en octubre y consistía en una batalla uno contra uno entre dos robots. El juego ganaba enteros en el modo a dos jugadores, en el que el pique estaba garantizado. Además, pulsando la tecla ESC accedíamos a un nuevo menú en el que podíamos editar las características de nuestro robot, cambiando su aspecto o sus habilidades.



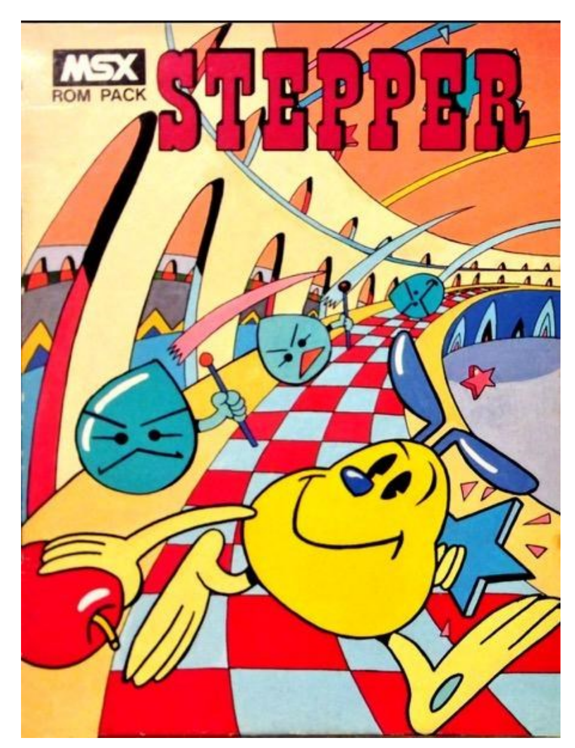
Warroid, combates robóticos



Podíamos cambiar los robots a nuestro gusto



Yoshihiro Takada, autor del Warroid, en la revista LOGiN



Stepper

El juego tenía un gran dinamismo, los personajes se movían con mucha rapidez por todo el nivel. Para que esto no fuese un problema, se incorporaba el apuntado automático y ambos personajes estarían continuamente apuntándose el uno al otro por mucho que nos desplazásemos por la pantalla. La sensación de frenetismo se acentuaba con la música, un clásico twist.

En el apartado gráfico, **Warroid** disponía de 16 pantallas diferentes, sin *scroll*, coloridas y la ya mencionada opción de cambiar los colores de nuestro personaje pudiendo usar cualquiera de los disponibles en MSX. **Warroid** es uno de esos juegos que no destacaba por la profundidad de su historia o por dar una gran variedad de situaciones, pero se encuadraba dentro de los primeros títulos japoneses que primaban la diversión por encima de otras cualidades.

Tanto **Warroid** como el ya mencionado **Thunder Ball**, fueron fruto de un concurso de software promovido por **ASCII**. Takata presentó **Warroid** originalmente para Sharp X-1 y consiguió el primer puesto, mientras que **Thunder Ball** era original de PC-6001. En ese mismo concurso los otros dos ganadores fueron **Coron**, programado para PC-8801, y **The Castle** para FM-7, del que ya hablaremos en años posteriores en su versión para MSX.

Isoco ya había creado para **ASCII Flash Splash** (フラッシュスプラッシュ) en 1984, para 1985 tenía preparado **Stepper** (ステッパー) y volvía a poner la originalidad como elemento fundamental para sorprender con su planteamiento. Inicialmente podíamos pensar que estábamos ante otro juego estilo **Lode Runner**, por las escaleras y la disposición de las plataformas, pero según avanzábamos niveles el juego mostraba su verdadera cara ofreciendo un componente bastante importante de puzle. En los niveles podíamos recoger tomates, que se usaban como proyectil frente a los enemigos, pero al mismo tiempo cuando chocaban con una pared, ésta se convertía en una escalera pudiendo abrir de este modo un nuevo camino. También las propias escaleras ofrecían la dificultad de que nuestro personaje no podía saltar desde ellas, por lo que en algunos niveles debíamos tener muy claro el camino a seguir para no quedarnos atrapados.

Otros elementos del juego eran las tazas de café, que nos daban más tiempo para completar el nivel, la P, que nos daba mayor potencia de salto, y las cuatro estrellas que había que recoger para que apareciese la salida. Si además recogíamos las estrellas en orden recibíamos 5.000 puntos de bonus.

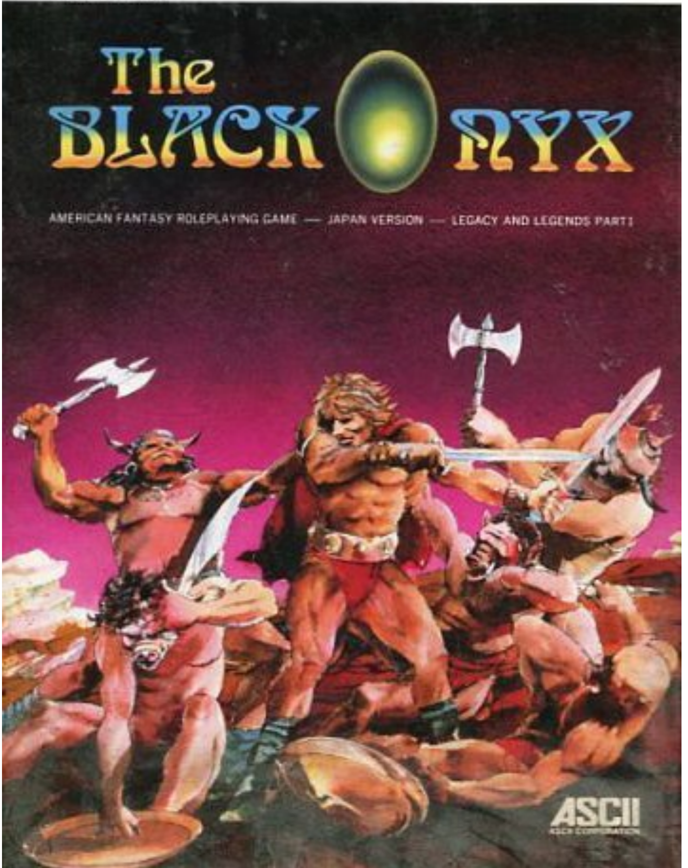
Gráficamente **Stepper** no destacaba, algo lógico ya que los *sprites* eran de un reducido tamaño y no había más que dos enemigos distintos: una especie de ameba que nos mataba por contacto, y unas cruces que volaban por todo el nivel y que si las tocábamos se reducía nuestro tiempo restante. El apartado sonoro era, sin duda, el más flojo del juego al ofrecer una única melodía tremendamente repetitiva. La verdadera virtud de **Stepper** era la diversión que ofrecía, 32 niveles con un reto bastante variado. Precisamente, en el último nivel nos dejaban clara la autoría del juego, que fue finalizado el 8 de marzo de 1985 según el mensaje final.



Último nivel de Stepper

También en 1985, **ASCII** trasladaba a MSX un título de gran importancia para el software japonés: **The Black Onyx** (ブラックオニキス). El juego había sido publicado originalmente en 1984 y para el NEC PC-8801, programado por Henk Rogers, un programador neerlandés afincado en Japón y que aprovechó sus conocimientos del software internacional para crear un tipo de programa que hasta entonces no se había visto en el país, el juego de rol. Es por eso que tanto la producción como la distribución del juego fue un auténtico calvario para Rogers, quien inicialmente llegó a un acuerdo con **Koei** para su distribución en el que los beneficios se repartirían al 50%. Aparentemente todo estaba cerrado y Rogers continuaba con la creación del juego, hasta que en una reunión posterior **Koei** pretende cambiar los términos del acuerdo. Según el propio Rogers, es Keiko Erikawa (襟川 恵子), una de las fundadoras de la compañía, quien presiona para cambiar los porcentajes para que **Koei** tuviese una mayor porción del pastel debido a todo el dinero que estaban invirtiendo en el juego. Ante la negativa de Rogers, Erikawa rompe el acuerdo y llama a las revistas especializadas para amenazarles con consecuencias si aceptaban publicitar **The Black Onyx**. Además, como en **Koei** ya habían podido ver un prototipo, plagian el juego y lanzan **Dungeon** para PC-88 y Fujitsu FM -7, un desastre ya que copian el aspecto, pero no entienden su desarrollo al ser una novedad para ellos, por lo que el juego cosecha malas críticas.





The Black Onyx, un hito en Japón

The Black Onyx estaba fuertemente influenciado por **Ultima** y **Wizardry**, dos juegos no publicados por entonces en Japón, y tras un largo trabajo de Henk Rogers pudo presentar el juego a **Softbank** para así llegar a un acuerdo de distribución. De nuevo, la novedad del juego parece ser un obstáculo, no parece que **Softbank** esté plenamente convencido de que pudiera llegar a ser un éxito e incumple su acuerdo inicial de lanzar 3.000 copias en las navidades de 1983, limitándose a únicamente 600 y pasando totalmente desapercibido.


Keiko Erikawa, el puño de hierro de Koei


Henk Rogers junto a Alexey Pajitnov


Eiji Kure, posando para Technopolis

Una vez solucionado el problema de distribución, con **Softbank** ya sí cumpliendo, volvió a saltar a la palestra el nombre de Keiko Erikawa ya que su amenaza parecía que se estaba cumpliendo y las revistas no cubrían el juego. Siendo más precisos, algunas no lo cubrían y otras lo hacían pero desde el más puro desconocimiento de cómo jugar, por lo que sus artículos eran bastante confusos e inexactos. Para contrarrestar esta situación, el propio Rogers cogió todo el dinero que le quedaba, unos 50.000$, y con él contrató a un intérprete y sufragó todos los gastos en sus viajes por varias redacciones de las revistas, tanto para tratar el tema de la publicidad como para explicar a los redactores cómo se jugaba a **The Black Onyx**. A partir de marzo de 1984, las críticas en las revistas comienzan a cambiar radicalmente, ahora sí entendían cómo jugar a **The Black Onyx**.

El *tour* de Rogers produjo el resultado esperado y el juego comenzó a venderse a buen ritmo. Poco a poco, **The Black Onyx** se convertía en un referente y empezaba a crear la gran ola que terminaría produciendo decenas de títulos de rol en Japón. Su estética occidental no supuso un gran inconveniente, pero es evidente que en el proceso los títulos que le siguieron la cambiaron por una mucho más japonesa. Pese a su gran éxito, no traspasó las fronteras del país y fue un juego casi desconocido tanto en Europa como en América, teniendo versiones únicamente para ordenadores y consolas japonesas.

Henk Rogers, un pionero en Japón que en años posteriores volvió a tener una importancia capital para la historia del software nipón, ya que sería parte fundamental para conseguir los derechos de **Tetris** para ser comercializado en Gameboy. Posteriormente, en 2005, fundó junto al propio creador de **Tetris**, Alexey Pajitnov, **The Tetris Foundation** para gestionar los derechos de la licencia del juego.

Sin embargo, no podemos continuar sin citar a Eiji Kure (呉英二), seudónimo de Akio Ishihara (石原彰生) y parte fundamental también de esta historia ya que fue el encargado de portar el código de **The Black Onyx** desde BASIC a ensamblador en distintos ordenadores japoneses. Eiji encontró su vocación de programador con un Sharp MZ80K, era profesor de ciencias y matemáticas, pero, como él mismo comentaba, su sueldo no era demasiado alto. Al crear sus primeros programas y enviarlos a diversas revistas de la época, descubrió que podía ganar más dinero creando juegos que siendo docente y además haría lo que realmente le gustaba. Así, para disgusto de su familia, Eiji, a sus 30 años, dejó su trabajo de funcionario para embarcarse en su nueva aventura.

Su primer paso fue convertirse en redactor de la **Monthly Computer**, revista a la que también envió un juego para un concurso organizada por la misma. El juego de Eiji terminó segundo pese a ser el mejor, pero lo hicieron así para evitar suspicacias. Su premio fue un Sharp X1. Al poco, Henk Rogers contactó con él para ofrecerle el trabajo de portar **The Black Onyx**, algo que no dejó totalmente satisfecho a Eiji, ya que él quería crear sus propios juegos. Es por eso que terminaría fundando una empresa de software propia: **Kure Software Cobo Co.** (株式会社呉ソフトウェア工房)

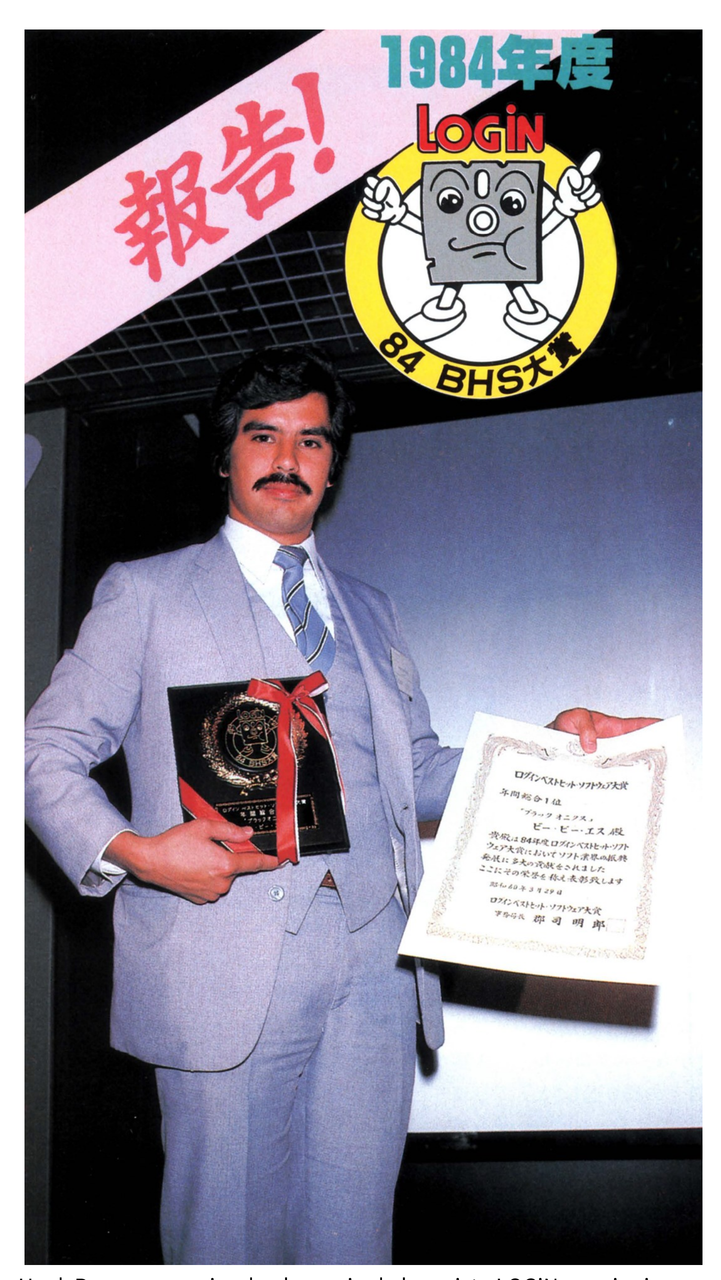
Volviendo a **The Black Onyx**, ya era un juego muy reconocido cuando se realizó la conversión a MSX, la cual respetaba completamente el desarrollo de la versión original con la posibilidad de crear hasta cinco personajes, o dejar algún hueco para reclutar alguno durante la aventura, puntos de vida, distintas armas, armaduras y pociones. Todo un mundo nuevo para el público japonés.

El argumento hablaba del ónice negro, la piedra que garantizaba la juventud y la felicidad a quien la poseyese. Guardada en la torre cercana a la ciudad de Utsuro, el objetivo era armar un equipo capaz de completar la búsqueda y encontrar el ónice.

Henk Rogers guardaba un premio a los 100 primeros en convertirse en poderosos guerreros y conseguir un karma perfecto, consistente en un pequeño ónice real que Rogers confesaba que le había costado unos 2 dólares cada uno. Para conseguir el karma perfecto había que evitar atacar a inocentes o a monstruos más débiles que tus personajes, mientras que para subir el karma la única manera era dialogando con los habitantes de Utsuro. La manera de probar que se había conseguido tal hazaña era escribiendo a Rogers dándole la palabra secreta que el juego proporcionaba: Yggdrasil, el árbol de la vida de la mitología nórdica.

No fue **The Black Onyx** el único juego creado por extranjeros que publicó **ASCII** en 1985, también vio la luz **F-16 Fighting Falcon** (Ｆ１６ファイティングファルコン) de **Nexa Corporation**, quienes posteriormente se fusionaron con **Spectrum Holobyte**. Lo que teníamos en **F16** era el antecesor de la saga Falcon, una exitosa serie de simuladores de vuelo que desde finales de los 80 hasta mediados de los 90 tuvo ventas en PC superiores a los 2 millones de unidades. Diseñado por Gilman Louie y Les Watts, el juego fue posteriormente portado a Master System por Yūji Naka (中 裕司).

Es evidente que los ordenadores de 8 bits no eran los más adecuados para un juego tan complejo como puede ser un simulador, es por ello por lo que hay que saber reconocer los méritos de este juego y cómo los combates contra los MIG-21 era lógico que se desarrollasen casi a trompicones.



Henk Rogers, recogiendo el premio de la revista LOGiN a mejor juego de 1984. Sostiene el diploma como un torero el capote

Para final de año, **ASCII** tenía preparadas dos conversiones de arcade para MSX. La primera, publicada en noviembre, era el **Penguin-Kun Wars** (ぺんぎんくんウォーズ), un divertido juego de acción en el que controlábamos a un pingüino que debía enfrentarse a bolazos a otros animales. El "deporte" en el que se medían era el dojiball (ドジボール) y consistía en tratar de que las diez bolas en juego terminasen en el campo rival o, en su defecto, que hubiese más bolas en el campo rival que en el nuestro cuando terminase el tiempo.



F-16 Fighting Falcon



Penguin-Kun Wars

El arcade original era de **UPL**, cuyos anteriores juegos en MSX habían sido publicados por **Sony**, y el autor era Tsutomu Fuzisawa (藤沢勉), quien había tenido colaboración de I. Ogata y M. Komeda, ambos autores del **Mouser** y es posible que fuesen autores de esta conversión a MSX, aunque si vemos la tabla de récords aparecerán unos sospechosos nombres: Ishiwata, Watanabe y Leechan. No se tarda demasiado en realizar, ya que el arcade sale al mercado el 14 de junio del 85, por lo que el proceso de conversión, restando el tiempo para fabricar los cartuchos y las cajas, posiblemente fuese de tres o cuatro meses.

La versión MSX es muy fiel al original, el arcade no era un prodigio técnico por lo que los gráficos en MSX son muy similares, con la entendible pérdida de colores, y se respeta la música original basada en la canción *Motto Sekkin Shimasho* (もっと接近しましょ) de la cantante pop Hidemi Ishikawa (石川秀美). Su simple desarrollo era un aliciente para la diversión del jugador, que rápidamente se veía inmerso en una batalla por conseguir ganar la partida y tratando de atizar al rival, con la consiguiente frustración cuando era él quien nos alcanzaba con una bola y nos desesperaba ver cómo nuestro pingüino permanecía unos segundos dolorido en el suelo, quedando a merced de otro bolazo del rival.

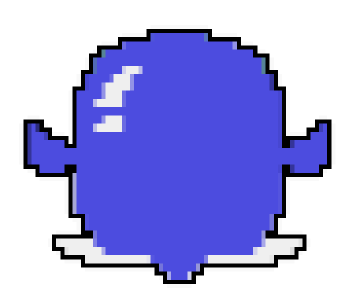
El hecho de que el juego se plantease como un torneo, en el que íbamos enfrentando a distintos animales, era otro aliciente ya que teníamos un final definido y la dificultad iba aumentando en cada combate, ya que el rival era más rápido y en la mesa también aparecían más elementos para así darle una mayor variedad al juego. Su otro gran aliciente era el juego a dobles, uno contra otro, una experiencia muy adictiva en el que las batallas virtuales se podía llegar a trasladar en modo de codazo entre los jugadores.

Penguin-Kun Wars fue conocido como **Penguin Wars** fuera de Japón o **King of the Zoo** en su versión europea para Gameboy, a España llegó a MSX como **La Batalla del Pingüino**. En 2019 se realizó un remake para consolas actuales: Switch y Playstation 4.

Para terminar el año, en diciembre **ASCII** publica **Seiken Acho** (聖拳アチョー). Por este nombre quizá no nos diga mucho, pero se trataba de la conversión del exitoso arcade **Kung-Fu Master** o **Spartan X** (スパルタンX). Este extraño cambio en el título venía motivado porque **Ponyca** en este mismo 1985 había publicado un juego con el mismo nombre: **Spartan X**, basado en la película homónima de Jackie Chan y Sammo Hung y que en España conocimos como **Los Supercamorristas**. Tampoco podría haberse utilizado el título internacional del arcade, **Kung-Fu Master**, ya que la propia **ASCII** había publicado el juego de **Mass Tael** que tenía el mismo nombre. Por todo esto, la versión MSX acabó llamándose **Seiken Acho**. Sin embargo, para Famicom se pudo rescatar el título original, ya que las licencias para ordenadores y consolas en Japón eran complementarias, por lo que sacar el juego para ordenadores no impedía que otra compañía hiciese lo mismo para consolas. El título, **Seiken Acho**, se traduciría como Puño Sagrado Acho, siendo "Acho" una onomatopeya que representa el golpear con el puño.

Aunque es cierto que el arcade se basaba en la película **Spartan X** no veríamos como enemigo final a Pepe Sancho, ni podríamos disfrutar del paisaje urbano de Barcelona. Tanto la película como el juego tenían una inspiración común en la película de Bruce Lee **Juego con la Muerte** (死亡遊戯), con el ascenso por los cinco pisos de una pagoda. Es por eso que en el juego, al final del tercer piso, nos esperaba un hombre de raza negra y de estatura desmesurada, el baloncestista Kareem Abdul-Jabbar en la película de Bruce Lee, quien era alumno suyo en la vida real.

El argumento nos ponía en la piel de Thomas, un experto en artes marciales cuya novia, Sylvia, había sido secuestrada por la organización criminal de Mr. X, enemigo final del juego, y le retaba a adentrarse en los cinco pisos del Templo del Diablo (Devil's Temple). En los pisos impares nos desplazaríamos de izquierda a derecha, y en los pisos pares de derecha a izquierda con el añadido de una parte inicial con trampas consistentes en jarrones, serpientes, dragones, polillas... Y al final de cada piso un enemigo especialmente fuerte: el ya citado émulo de Kareem Abdul-Jabbar, un hombre armado con un palo, el hombre del bumerán, un brujo y Mr. X, que tiene la capacidad tanto de atacar como de defenderse de los golpes de Thomas.





Penguin-Kun Wars en su versión arcade



La versión MSX, razonablemente parecida a la original



La versión PS4. El salto es evidente





Seiken Acho



Los Supercamorristas



La acción es trepidante, la diversión emana de cada patada y la tensión del combate crece con cada contrincante derrotado.

Un excelente programa. No decimos más porque nos vamos ahora mismo a jugar con él. Adiós.

Adicción	●●●●●
Gráficos	●●●●
Originalidad	●●●
Valoración	●●●●

Micromanía analizando y alabando un juego de MSX.
No sería lo más habitual

La conversión a MSX es notable por su fidelidad con el original, todos los elementos están presentes en esta versión por lo que en ese sentido los jugadores no podían echar en falta nada del arcade. En el apartado técnico, tanto en el aspecto gráfico como sonoro, el juego recrea perfectamente al arcade, dentro de las posibilidades de un MSX. Para conseguir un protagonista colorido, los programadores optan por usar *tiles* ya que siempre va a permanecer en el centro de la pantalla y por lo tanto no va a haber que desplazar los *tiles*, lo que hubiera resultado en un movimiento bastante brusco. Sin embargo, los enemigos sí que son pintados como *sprites*, representados sin camiseta para así ahorrarse el tener que usar otro *sprite* para la ropa y evitar parpadeos. Los enemigos finales sí que tienen más detalles pese a ser pintados también como *sprites*, pero al aparecer siempre en solitario no hay que preocuparse por los parpadeos.

Dentro del apartado negativo podríamos señalar el movimiento de la pantalla al retroceder con nuestro personaje, normalmente lo haremos por la presencia de un cuchillero, ya que nos va a dar sensación de que vamos patinando y puede ser frustrante si el enemigo se aleja de nosotros, porque comprobaremos que ellos se desplazan más rápido.

A España el juego llega distribuido por **Micro Byte** bajo el nombre de **Taekwon-do**, un arte marcial coreano que se estaba expandiendo a mediados de los 80 por el país. La **Input MSX** da al juego 43 sobre 50, una gran nota, y destacaba que “la sensación de realismo en el movimiento del protagonista y en las técnicas que ejecuta es perfecta”. En esta ocasión, también la **Micromanía** se unía a los halagos al juego, 4 sobre 5 de calificación global y destacaba su puntuación perfecta en adicción. Merece la pena la lectura del artículo, porque, a falta de poder contrastarlo con la edición española del juego, nos narra un argumento con todos los nombres de los personajes cambiados. Para dar una idea de cuánto les gustó **Seiken Acho**, nada mejor que reproducir el último párrafo del análisis: “Un excelente programa. No decimos más porque nos vamos ahora mismo a jugar con él. Adiós.”

Por una vez la nota discordante llega, desde Japón, desde la **MSX Magazine**. No suspende el juego, era muy raro que esta revista lo hiciera, pero le da una discreta puntuación de tres estrellas y lo califica como más difícil que el arcade, algo con lo que no creo que mucha gente que haya probado ambas versiones pueda estar de acuerdo.



ASCII SOFTWARE
ゲームセンターで大人気の
ボール投げ(ドジボール)ゲーム
ぺんぎんくん
wars
人気急上昇
恒例、村のドジボール大会。ぺんぎんくんはトーナメントのヒーローだ。今日の対戦相手はネコ、コアラ、パンダ…持ちボール5個を全部相手のコートに投げて、早く自分のボールをなくせば勝ち。でも、相手もどんどん投げ返してくるぞ。タイムアウトになった時は、ボールの数が少ない方が勝ち。トーナメントの優勝も夢じゃない…友だち8人までトーナメントが組めてしまう「ぺんぎんくんWARS」。さあ、最後に笑うのは、誰だ。
●ジョイスティック対応 ●メモリ16K以上のMSXで遊べます。
●ROMカートリッジ 定価5,800円(送料400円)
1P 0056300 HI 0056300
GAME02
ASCII
1P 0021200 HI 0021200
GAME01
ASCII
MSX
ROM PACK
ぺんぎんくん
wars
ASCII



T&E Soft
La revolución del ARPG

T&E SOFT

En 1985, las únicas producciones por parte de **T&E Soft** que llegaron a MSX fueron dos juegos lanzados previamente en otros sistemas en 1984 y 1983. Pese a la escasez de títulos, ambos tienen importancia dentro del software japonés y especialmente uno de ellos tiene una importancia capital.

El primero de ellos es el **Legends of Star Arthur – Planet Mephius** (惑星メフィウス), un juego de aventuras con inspiración en **Star Wars** y en las leyendas del Rey Arturo. Si antes decíamos que este juego tuvo importancia, habría que especificar que es debido a su salida en formato VHD, al ser el primer juego de este género que veía la luz en un formato digital en Japón. La otra versión usó el formato casete, con la evidente pérdida de espectacularidad y el engorro añadido de ser tres casetes.



Legends of Star Arthur—Planet Mephius

Originalmente, el juego había aparecido en 1983 para PC-6001 y fue el inicio de una trilogía de aventuras que se completaría con **Dark Nebula** y **Tera 4001**, pero en lo que respecta a MSX ninguna de estas dos continuaciones vio la luz. Para completar el lanzamiento, en la revista **T&E Magazine**, distribuida en tiendas de informática, la historia de **Star Arthur** se serializó en formato manga para contribuir a la popularidad del juego.

En cuanto a su desarrollo, se trataba de una aventura conversacional con textos y entrada de comandos en japonés. Una historia galáctica ambientada en el año 3826, un futuro en el que conviven los distintos seres del universo, como en **Star Wars**, y el objetivo del protagonista Star Arthur Milback es encontrar la legendaria espada Raysword, como en las leyendas del Rey Arturo.


Eiji Yokoyama, uno de los autores de Planet Mephius

Mucha mayor importancia tuvo el otro título de **T&E Soft**, **Hydlide** (ハイドライド). Resulta complicado explicar todo lo que significó **Hydlide** en Japón, sobre todo porque su relevancia en Europa y América fue prácticamente nula. Pero **Hydlide** es ese juego que muchos programadores japoneses citarían como una de sus grandes influencias, como el que les hizo descubrir otro estilo y otra forma de desarrollar un juego de rol.

Hydlide se publica originalmente en PC-8801 el 13 de diciembre de 1984, y hay que recordar que antes de su salida lo que se ofrecía en Japón en cuanto a juegos de rol estaba muy influenciado por los juegos de este género que llegaban de EE. UU. Por eso imitaban las cuevas tridimensionales de juegos como **Wizardry** y todavía no primaba la perspectiva superior que dominó los juegos de rol japoneses en 8 y 16 bits. Tampoco tenían su jugabilidad tan característica, más simplificada y con reglas más directas que las exhaustivas que solían tener los juegos basados en **Dungeons & Dragons**.

Por eso, **Hydlide** marca un antes y un después en el mercado japonés. El juego se anuncia como *Active Role Playing Game* y con el tiempo ese ARPG se acaba asumiendo como *Action Role Playing Game*, convirtiéndose de esta forma en el juego que acuña el término y siendo considerado como el primer ARPG japonés, por poco margen de tiempo respecto a **Dragon Slayer** (ドラゴンスレイヤー). Recalcaremos que se trata del primero en acuñar el término, o al menos el primero al que se le adjudica, porque es cierto que hay juegos anteriores que podrían tener conceptos muy similares al ARPG, e incluso un juego como **Ultima** ya tendría prácticamente todos los ingredientes necesarios para ser considerado como tal, pero en lo que respecta a Japón sí que es el primero y sí que es el que inicia la fiebre por los juegos de rol cambiando por completo el mercado de los siguientes años, en los que los juegos de rol comenzarán a copar los rankings de los juegos más vendidos y mejor valorados.



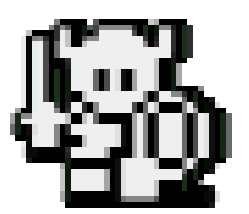
Tokihiro Naito, MSX Magazine de 1988

El autor de la versión original es Tokihiro Naito (内藤 時浩), quien fue fichado por **T&E Soft** tras quedar sexto en un concurso de programación de 1984 creado por **ASCII**, con lo que consigue dejar su trabajo en una ferretería de Nagoya. Su primer trabajo en la compañía es ayudar en el segundo título de **Star Arthur**, **Dark Nebula**, y posteriormente crea **Cosmo Mutar** (コスモミューター) para PC-8801, juego que no se publica para MSX. En esa época, Naito estaba obsesionado con **The Black Onyx** (ザ・ブラックオニキス), un juego de rol realizado en Japón por un neerlandés y con estilo americano, y piensa que él podría hacer algo similar, así que se lo plantea a la dirección de **T&E Soft**. La respuesta es negativa, consideraban que los juegos de rol eran demasiado estáticos, con unos combates que se desarrollaban mediante órdenes y ellos querían juegos dinámicos, así que le emplazan a que consiga plantear un juego de rol dinámico si quiere que den luz verde al proyecto.



Cosmo Mutar, junto a otros juegos de T&E

Naito no se rinde y sigue pensando en su nuevo proyecto, también era fanático del arcade **The Tower of Druaga** (ドルアーガの塔) de **Namco** y de él tomará las ideas principales para dinamizar su juego, también varias de las mazmorras de **Hydlide** tendrán mucha similitud con las que se pueden ver en **The Tower of Druaga**.



今、話題のハイドライドがついにMSXに!

☆アクションゲームのリアルタイム処理に
☆ロールプレイングゲームのキャラクターを成長させる楽しさと
☆アドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さを融合

①あなたは主人公を操って、何画面もの広大な地形(森、草原、砂漠、水中、地下迷路)を探険します。
②目的は、15種以上の敵に勝って、王女を救い出すことですが……
③初め、主人公は、持ち物も経験も力もなく、弱い敵にもすぐ負けます。
④そこで、あなたの思考力、アイディア、作戦、ジョイスティック(キー操作)さばきが必要なのです。

- BGM同時進行
- ジョイスティック対応
- 四方向スクロール画面切り換え
(次の画面に切り換わる時スクロールします。)
- キャラクター数・地上エリア数等もPC-8801版と同じ
- 高度な重ね合わせ処理により、下半身が樹木に隠れる立体的画面
- 一括ロード、アクセス無しでスピーディーなゲーム展開

Active Role Playing Game



ハイドライド

LIFE
STR
EXP
MONSTER
FAIRY

▲画面はMSX版

MSX(32K以上)、テープ版　¥4,800

3-D GOLF SIMULATION

MSX 3Dゴルフシミュレーション

HOLE 3
PAR 4 332m
SHOT 1
CLUB 9I
ROUGH

ロングセラーを誇るT&Eの3Dゴルフを君のMSXで!(高速版)

T&E SOFTで最も人気のある3Dゴルフシミュレーションを、MSXの機能を十分に引き出し、新たに制作したものです。3次元立体図形処理により、打った位置からの立体的画面の中を、ボールが遠くの方へ飛んで行きます。

ROMカートリッジ版　¥5,800

スターアーサー伝説

I 惑星メフィウス

ストーリーはオリジナルを越えた!

カラーグラフィック40画面以上!

'85年夏発売予定

▼画面はMSX版



- **ピラミッドワープ**(迷路タイプ)　ROMカートリッジ版 ¥4,800
- **バトルシップクラプトンII**(縦スクロール、シューティング)ROMカートリッジ版 ¥4,800

T&Eマガジン No.5 発行中

ゲームフリークとゲームデザイナーの接点を作ります。



会員募集!

この度、T&E SOFTでは、ユーザーの皆様へのサービス向上のため、"T&E SOFTユーザーズクラブ"を発足させることになりました。応募要項および特典、以下のとおりですので、どしどしお申し込み下さい。

特典
①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行
②T&Eマガジンの無料送付(年4回)
③T&E SOFTカタログの無料送付(年2·3回)
④オリジナルグッズ(Tシャツ等)の割引き販売
⑤会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。
⑥新製品情報満載のT&E PRESS(新聞)を隔月発行
⑦その他、会員だけの楽しい特典を企画しています。

応募要項
●住所(TEL)●氏名(フリガナを必ず)●年齢(生年月日も記入のこと)●職業(学校名)●所有のパソコン機種名およびシステム(パソコンを持っていない方でも結構です)を明記の上、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留又は、郵便為替で下記までお送り下さい。

〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地　株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係

信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名を明記の上当社宛お送りください。(送料サービス・速達ご希望の方は300円プラス)
ガジンNO.4ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します)
ログNO.3ご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します)

T&E SOFT

製造・販売/株式会社ティーアンドイーソフト ☎(052)773-7770
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地



Una vez que tenía claro cómo quería su juego, faltaba darle un nombre y para ello se inspiró en un mapa estelar en el que vio la constelación de la hidra, *hydra* en inglés, y una segunda que el propio Naito en una entrevista para **MSX-Fan** decía que era la constelación *Ride*. No existe una constelación con ese nombre en inglés, así que habría que interpretar a cuál se refería Naito, y es posible que se refiriese a *Horse & Rider* que es como se conoce en inglés a las estrellas Mirza y Alcor de la constelación de la Osa Mayor, siendo Mirza el caballo y Alcor el jinete. Así que entre hidra, pronunciado en japonés *haidora*, y *ride*, en japonés *raido*, tenemos **Hydlide**, ya que en japonés se pronuncia *haidoraido*. Tras tres meses de trabajo, Naito termina la versión para PC-8801.



The Tower of Druaga, su estética recuerda mucho a algunas mazmorras que podremos ver en Hydlide

El éxito de **Hydlide** es inmediato, y sus ventas animan a hacer conversiones para más ordenadores, siendo Eiji Kato (加藤 英治) el autor de la versión para MSX. Las ventas no paran de acumularse y **Toshiba EMI** termina entregando a **T&E Soft** una placa conmemorativa al alcanzar el millón de unidades vendidas, pero la suma total, con todas las versiones, fue de más de dos millones.



Eiji Kato en LOGiN, gritando que él es el autor de la versión MSX de Hydlide... y que tiene 19 años

Centrándonos ya en la versión MSX, inicialmente se publica en marzo de 1985 para MSX de primera generación y en formato casete. Es en julio cuando sale la versión para MSX2 tanto en disquete como en casete, y en ese momento **Hydlide** suma otro dato para la posteridad ya que se convierte en el primer juego publicado para el recién estrenado MSX2. En noviembre se publica una nueva versión para MSX de primera generación, en esta ocasión en cartucho y como la idea era no seguir usando la grabación en casete, el juego incluye en esta versión un sistema de contraseñas para poder continuar la partida. De nuevo, **Hydlide** innova ya que está considerado como el primer juego con un sistema de guardado con contraseña.

No quedan aquí las novedades, sino que **Hydlide** guardaba una más en su interior. Nuestro protagonista podía recuperar vida si permanecía quieto en zonas al aire libre, siendo así posiblemente el primero en incluir un sistema de regeneración de vida. Es cierto que en **The Black Onyx** también había algo similar, pero era únicamente al estar en la posada y es algo más complicado el asumirlo como regeneración, sino que más bien sería un descanso y recuperación de energía, no habiendo algo similar dentro del campo de batalla. Naito determinó que el protagonista recuperaría vida fuera de las mazmorras, ya que dentro de ellas pensaba que el héroe estaría en tensión y fuera podría estar en un estado más relajado que podría permitirle recuperar vida.

Una vez puesto sobre la mesa todo lo que significó **Hydlide**, también tenemos que analizar lo que es el juego en sí, y es cierto que sin conocer todos los datos resultaría imposible pensar en este juego como uno de los más importantes del software japonés porque estamos ante un pionero que, lógicamente, se vio superado en poco tiempo mejorando notablemente su propuesta con nuevas ideas. Entonces, pese a que nadie puede quitarle todo su mérito, el juego carecía totalmente de desarrollo de la historia, no había pueblos que visitar y habitantes con los que hablar, no había armaduras o armas que comprar, todo quedaba limitado a un continuo paseo en el que había que matar monstruos para mejorar nuestro personaje hasta que fuese capaz de enfrentarse a enemigos más poderosos.

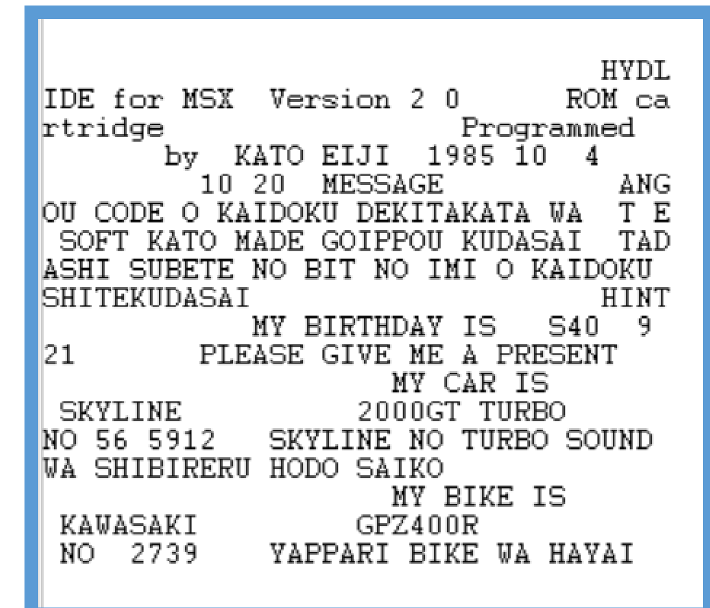
Además, la solución del juego tenía algunos momentos bastante crípticos. La mayoría eran muy sencillos y lógicos, coge una lámpara para ver en la oscuridad donde está el crucifijo con el que podrás matar al vampiro, pero había algún otro que desafiaba cualquier lógica como el hecho de tener que recoger una lápida para que un lago se secara. Los juegos de rol en Japón acababan de nacer, y pronto se dieron cuenta de que necesitaban desarrollar más una historia para que el jugador se viese más inmerso en el juego y se involucrase más con lo que les sucediese a sus personajes. En **Hydlide** era todo mucho más simple, el protagonista se llamaba Jim y en el reino que habita, Fairyland, han robado una de las tres joyas que mantenían la paz. Esto permite que surja el demonio Varalys, el reino se sumerge en el caos y las otras dos joyas pierden su valor. Varalys finalmente convierte a la princesa Ana en tres hadas y la oculta en distintos lugares del reino. Como Jim, nuestro objetivo será rescatar a la princesa y derrotar a Varalys.

Hydlide también sufre el hecho de ser el primero en MSX2, los gráficos no brillan especialmente, pero el mayor problema técnico que tiene es la machacona melodía que se hace especialmente cansina.



Hydlide




```
                                   HYDL
IDE for MSX  Version 2 0       ROM ca
rtridge                  Programmed
       by  KATO EIJI  1985 10  4
         10 20  MESSAGE             ANG
OU CODE O KAIDOKU DEKITAKATA WA  T E
 SOFT KATO MADE GOIPPOU KUDASAI  TAD
ASHI SUBETE NO BIT NO IMI O KAIDOKU
SHITEKUDASAI                       HINT
            MY BIRTHDAY IS   S40  9
21         PLEASE GIVE ME A PRESENT
                    MY CAR IS
 SKYLINE          2000GT TURBO
NO 56 5912   SKYLINE NO TURBO SOUND
WA SHIBIRERU HODO SAIKO
                    MY BIKE IS
 KAWASAKI         GPZ400R
 NO  2739    YAPPARI BIKE WA HAYAI
```

Oculto en el código, Eiji Kato nos dejó un par de mensajes. En ellos, nos detallaba cuál era su coche, Nissan Skyline 2000GT Turbo, su motocicleta, Kawasaki GPZ400R, y nos pedía un regalo para el día de su cumpleaños, el 21 de septiembre.

También nos invitaba a visitar T&E Soft si habíamos sido capaces de descubrir este mensaje oculto.





Versión MSX y MSX2

En lo que respecta a las revistas, es curioso ver las calificaciones que le daban al juego en Europa y sobre todo la descripción que hacían del desarrollo. Empezando en Francia, **MSX News** decía que el juego estaba "claramente inspirado en Tolkien" y era "cautivador y sutil". Para la **MSX Magazine** era "un juego de dragones" y le daba 4 estrellas. En **Tilt** no tenían piedad, decían que el MSX2 era una buena máquina pero eso no garantizaba que se hiciesen buenos juegos para ella, así que un 5 sobre 20 y unos efectos de sonido "desagradables" para un título que "resulta injugable".

En la prensa española se notaba más la inexperiencia con los juegos de rol, la **MSX Extra** le daba un 8 y señalaba que el juego hacía un uso de las posibilidades gráficas del MSX2 "excepcional". La **Input MSX** lo calificaba con 42 sobre 50 y decía que "lo más emocionante del juego es que el objetivo es desconocido", se ve que analizaron con una copia sin instrucciones, y decían que la barra de experiencia era la "barra de energía" que acumulábamos al matar monstruos.

En cuanto a Japón, **Hydlide** era habitual verle en los primeros puestos de preferencia de los usuarios e incluso la **MSX-Fan** le dedicaba un artículo en pleno 1992. En los Países Bajos, la **MSX Gids** también pecaba de novata al decir que los gráficos eran excepcionales y que el juego era un "arcade de aventura". Le daba 5 estrellas en calidad, pero es que además decía que la música también era "genial".







Versión 64KB y 128KB

En las versiones para MSX2, tanto disquete como casete, el juego contaba con dos versiones. Una primera para MSX2 con un VDP de 64KB, que era bastante habitual en Japón, realizada en Screen 5 y 16 colores, y una segunda para VDP de 128KB donde se aprovechaban más las capacidades gráficas del nuevo ordenador, ya que estaba realizada en Screen 8 y 256 colores.

ストーリーは原作(オリジナル)を超えた。

MSX スターアーサー伝説 (32K)

I 惑星メフィウス

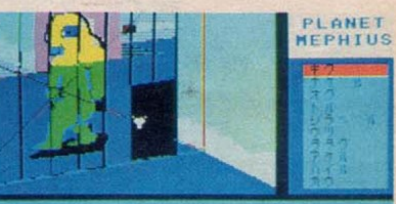
新発売！







フルカラーのグラフィックスは50面以上。もちろん従来のものと異なった場面もあります。



会話モードも従来どおり。下段にあなたの、上段にはキャラクターの返事が。もちろんカナ入力、ひらがな表示です。



写真は、印刷の為、色等が実際と異なっている場合もあります。

オリジナル版の発表から2年、新技術・アイディアを投入し、MSX版で新登場。

- ●操作性を重視した、コマンド選択方式。
- ●フルカラー50以上のグラフィック画面。
- ●登場キャラクター多数。もちろん会話モードもOK。
- ●描画速度は1画面1秒以下の瞬時画面表示。
- ●ヒント集申し込みカード付

MSX(32K以上)
テープ3本組 ¥4,800

惑星メフィウス関連商品発売中！

★惑星メフィウスの開発過程が本に！
「惑星メフィウスはこうして作られた」
東京書籍刊¥720

★惑星メフィウスがビデオディスクでアニメに！
- ●プログラム……㈱ティーアンドイーソフト
- ●映像製作……東映動画㈱
- ●発 売 元……日本ビクター㈱

MSX マークは、マイクロソフト社の登録商標です。

T&E SOFT

製造・販売／株式会社ティーアンドイーソフト ☎(052)773-7770
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
★マガジンNO.6ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します。)
★カタログNO.3ご希望の方は100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断りします。)
●T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集(くわしくはT&Eマガジンにて)

カタログ NO.3 請求券 MSXマガジン8月号	T&Eマガジン NO.6 請求券 MSXマガジン8月号

Mass Tael
El final del camino



MTL MASS TAEL LTD.

Corta es la historia de **Mass Tael** en el MSX, corta pero intensa gracias al catálogo que ya tenía en Spectravideo y que permitió una rápida conversión para el nuevo estándar. Su actividad se reduce a 1984 y a este 1985, y la razón más plausible para este rápido abandono seguramente sea la llegada del MSX2 y la rapidez con la que los japoneses cambian a los nuevos sistemas. Mucho más acostumbrados a estos cambios que los europeos, supuso una creciente demanda de juegos para MSX2 y, al mismo tiempo, esperar una mayor calidad gráfica y sonora en los juegos para MSX1, algo que no todas las compañías podían ofrecer, además del cambio que se había iniciado con **Hydlide** que haría que el público no fuese tan receptivo al tipo de juegos que **Mass Tael** solía ofrecer, de mecánicas simples pero buena jugabilidad.

Actman (アクトマン) es uno de los juegos de **Mass Tael** para 1985 y comparte todas las características típicas de sus juegos: pantalla fija, juego infinito, posibilidad de dos jugadores de forma alterna y selector de dificultad. Aquí el objetivo es ir cogiendo partes de objetos para ir completando el mosaico de la parte superior, cuando se cogen todas las partes de un nivel se pasa al siguiente, pero no están numerados ya que lo que marca la vuelta es, precisamente, completar el mosaico, lo que da acceso a una pantalla de bonus y el juego continuará a mayor dificultad incluyendo poco a poco más enemigos en pantalla. Eso sí, no se puede decir que el juego sea especialmente amistoso con los animales, ya que los enemigos serán osos hormigueros, delfines, serpientes y gaviotas y nuestro personaje se defenderá de ellos dándoles patadas en el hocico o, si dispone de ellas, con hachas y espadas.

El mayor logro de **Actman** es el sistema de mástiles y cuerdas por el que se puede mover el personaje pese a ser algo lioso al principio, y aunque el control puede resultar un poco tosco al principio, en poco tiempo el jugador se hará con el dominio del personaje. No en vano, sigue la premisa de ofrecer un sistema de juego muy directo y fácilmente asimilable por el jugador.

Angelo (アンジェロ) es todavía más sencillo, con unas mecánicas jugables que lo acercan a las pequeñas máquinas LCD de la época. Tres fases que se repiten constantemente, asociación de colores con zonas que parpadean que se convierten en el objetivo, todo simplificado al máximo para que el disfrute del jugador sea inmediato con el único fin de conseguir la puntuación más alta posible. Eso sí, se echaba de menos una melodía durante la partida para así amenizarla.



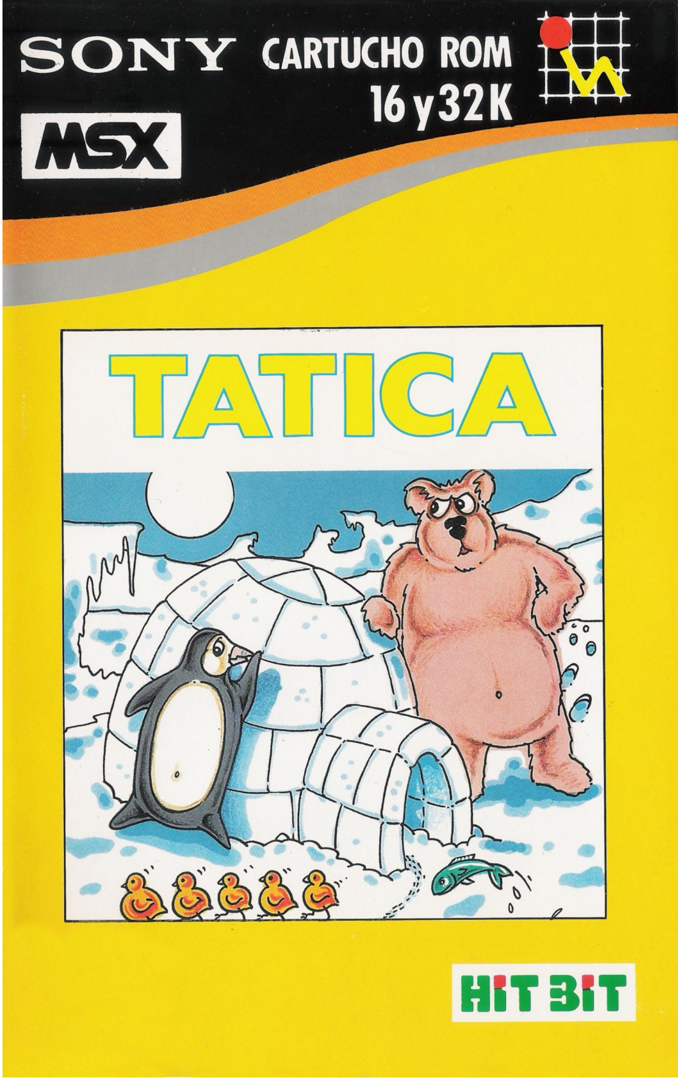
Actman



Angelo

Jump (ジャンプ) ofrecía una mejor calidad gráfica, pero no podía ocultar lo mucho que se basaba en el **Q*Bert** de **Gottlieb**. El sistema de movimiento y pintado de baldosas era el mismo, basado en los saltos del protagonista, el cambio consistía en que en lugar de una estructura de pirámide en **Jump** teníamos una mayor profundidad con varias zonas a distintas alturas por las que podíamos movernos arriba y abajo.

Pero **Jump** contenía bastantes novedades y variaciones respecto al original, no se quedaba únicamente en incorporar una nueva dimensión al juego, también ofrecía bastantes situaciones diferentes, como torretas disparando, baldosas móviles y otras que desaparecían, otras que sólo se podían pintar cuando una rejilla pasaba por encima de ellas. Todo esto hacía que **Jump** fuese un juego variado y bastante divertido, con una melodía agradable y buen colorido, pero también tremendamente complicado en cuanto avanzábamos unos pocos niveles.



Tatica, edición española

Tatica (タティカ) continúa con la fórmula mágica de **Mass Tael**: juegos de pantalla estática, aparentemente simples, pero con una buena variedad de situaciones. En este caso, el protagonista es un pingüino, aunque el *sprite* usado casi parece más un oso que un pingüino, y de nuevo estamos ante un juego frenético que exige muchos reflejos y estar atento a varias situaciones a la vez en la pantalla. Si en un nivel estábamos apagando fuegos, en el siguiente estaríamos tratando de alimentar crías o tratando de rescatarlas mientras caen asidas a un globo. Todo esto se va entremezclando al igual que los enemigos, con lo que con pocas situaciones y pocos enemigos el juego logra dar una sensación de mucha variedad.



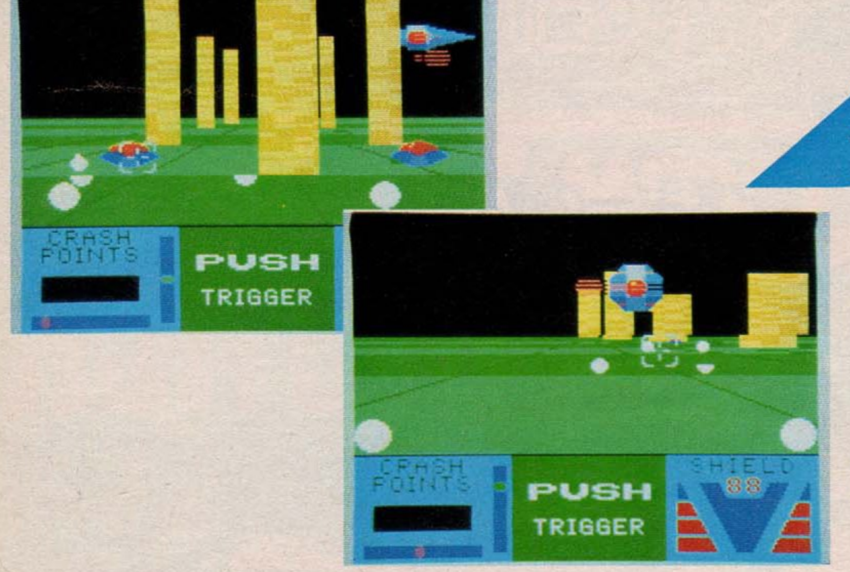
Robofrog, de lo mejor del catálogo de Mass Tael

Aunque no disponemos de un orden cronológico, parece bastante lógico pensar que **Robofrog** fuese el último juego de **Mass Tael**. Primero por los aspectos técnicos del juego, gráficos y sonoros, que es de los mejores de la compañía, y segundo porque **Robofrog** no fue publicado por **ASCII**. Concretamente, no hay constancia de que el juego llegase tan siquiera a ser lanzado en Japón. Al contrario, la única edición conocida es en formato casete y distribuida por **Spectravideo**, posiblemente con el mercado británico como objetivo.

Robofrog era un frenético juego, original y divertido. Otro de **Mass Tael** en el que se exigía al jugador que estuviese atento a varias cosas al mismo tiempo. En este caso la acción se dividía en zonas, una primera donde capturar mosquitos para recargar la energía de nuestra “robo-rana”, y una segunda donde había que insuflar aire a la zona del renacuajo atrapado para bajar el nivel del agua. Todo ello basado en trampolines, por lo que la rana estará constantemente saltando. Por todo esto, Japón se perdió uno de los mejores juegos de **Mass Tael**, una compañía que se hizo con un pequeño rincón dentro de la historia



夏休み一番のお楽しみ。宿題



RED ZONE レッドゾーン

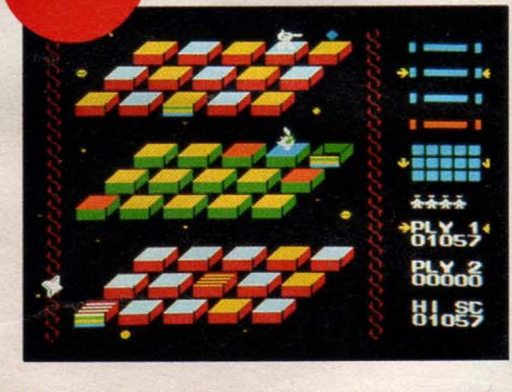
今やコンピュータに支配され、人を拒否する戦慄の要塞、RED ZONE。この地には「プロフェッサー」と呼ばれる監視システムが作動し、外部からの侵入を不可能なものとしている。そこでの君の任務は、二門のビームキャノン砲を装備した「コスモパンサー」を操り、「プロフェッサー」を破壊することだ。敵の攻撃や地表へのクラッシュによって変化するシールドの残量を確認しながら、敵機を撃墜して欲しい。MSXファン待望の3次元リアルタイム・アクションゲーム。変化に富んだ16エリアが君を興奮の彼方に誘う。

●ジョイスティック対応。●メモリ16K以上のMSXで遊べます。
●ROMカートリッジ　定価4,800円(送料500円) ©イエローホーン

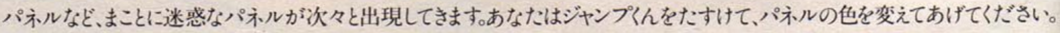


新発売

JUMP



宇宙空間の真中に2本のロープに支えられた4枚のスクリーンがあります。地球を離れること数万光年、ジャンプはこのスクリーン上のパネルを指定されたとおりに塗りかえるロボットです。ところがキャノン、キラースター、UFO、カラーチェンジャーといった異生物どもが作業の邪魔をするし、パネルの中には移動するものや、乗ると穴になってしまうもの、フィルターを通して踏まないと色が変わってくれない厄介なもの、それに踏むと死んでしまうパネルなど、まことに迷惑なパネルが次々と出現してきます。あなたはジャンプくんをたすけて、パネルの色を変えてあげてください。



●ジョイスティック対応●メモリ8K以上のMSXで遊べます。●ROMカートリッジ　定価4,800円(送料500円) ©マスティール



アクトマン



その洞窟には太古の秘宝へ至る地図が隠されているという……君、アクトマンは不可能を可能にする冒険のプロフェッショナルだ。今回の使命はこの危険な洞窟内に散らばる地図の断片を集め、失われし秘宝の完全な地図を手に入れることにある。地を駆け、石柱をよじ登り、ロープをつたい地図を集めるアクトマンの前に、地図を守護する動物たちが襲いかかる。豚はキックでたおしたが、あっ鳥だ！蛇だ！巨大オレンジだ！とてもよけられない！えーい面倒だ、斧を投げつけてやれ！剣をふり斧を投げひた走るアクトマンの幸運を祈る。

●ジョイスティック対応　●メモリ8K以上のMSXで遊べます。
●ROMカートリッジ　定価4,800円(送料500円) ©マスティール

新発売

Comptiq
Una compañía importadora



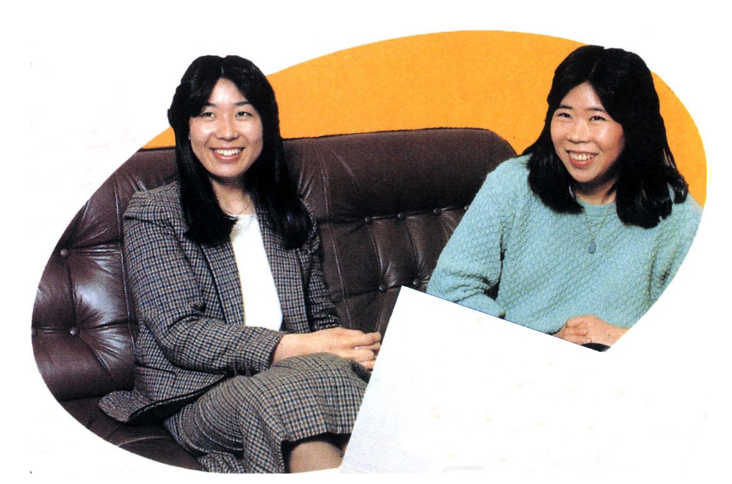
Comptiq (コンプティーク) es una revista japonesa fruto de la unión entre la tienda Comptiq y la editorial Kadokawa Shoten. Inicialmente fue un extra de la revista **The Television** (ザテレビジョン) hasta que el 10 de noviembre de 1983 se publicó por primera vez como revista independiente, inicialmente enfocada a los ordenadores para terminar girando hacia su parte lúdica, los juegos. El nombre **Comptiq** venía de una mezcla entre *computer* y *boutique*.



Número 1 de la revista Comptiq

Como en tantas otras compañías japonesas, es muy complicado encontrar referencias de su actividad, pero parece que en 1984 se convierte también en distribuidora y comienza a publicar juegos para el PC-88, FM-7 o X1, siendo títulos importados desde Norteamérica y convertidos para los ordenadores japoneses, algunos desde el Apple II. Incluso leyendo un especial de la propia revista, en la que se repasan los primeros 10 años de su existencia, no se encuentra referencia alguna a esta actividad.

Hay que aclarar que **Comptiq** nunca tuvo un grupo de programación propio para crear sus juegos. En su lugar, subcontrataba siempre la tarea de convertir los títulos a los distintos ordenadores japoneses, y las encargadas de coordinar esta tarea, y testar posteriormente para comprobar que se había hecho un buen trabajo, eran tres mujeres: La jefa del equipo era Michiko Nakazawa (中澤身知子) y sus dos subordinadas eran Hiroko Koshida (越田ヒロ子) y Misako Arai (荒 井美佐子).


Hiroko Koshida y Misoko Arai, dos de las encargadas de gestionar y supervisar los juegos publicados por Comptiq

En 1985 **Comptiq** entra en el mundo del MSX y su relación es corta, unos cuatro meses, pero bastante productiva por la calidad de algunos de sus juegos. En sus cajas ponen especial énfasis en el origen de los juegos con un "From U.S.A." bien grande que se puede ver en sus carátulas.

El primero de ellos es un caso bastante curioso y también con una historia por desentrañar, se trata del **Champion Boulder Dash** (チャンピオンバルダーダッシュ) que se publica el 20 de julio. Pese al título se trata del **Boulder Dash** original, el añadido de *Champion* parece provenir de la propia versión que **Comptiq** hizo para PC-88, en la que lanzó una primera versión y una segunda bajo el título **Champion Boulder Dash**. Pero antes de la salida en MSX de esta versión de **Comptiq**, en Reino Unido la compañía **Orpheus** lanzaba su propia conversión para MSX, realizada por Geoff M. Phillips, aproximadamente en el mes de mayo. La versión de **Comptiq** es idéntica en gráficos y sonido a la de **Orpheus**, aunque varían algunos niveles del juego. Ambas tienen su copyright, así que parece que **First Star**, la productora del juego, vendió los derechos a ambas. Recordemos que **Comptiq** inicialmente también era una tienda y concretamente de importación de software, por lo que parece que se hizo con la versión de **Orpheus** y la retocó.



Champion Boulder Dash, la frase “from U.S.A.” bien a la vista


Peter Liepa, autor de Boulder Dash



Publicidad de The Heist

Boulder Dash fue creado para la gama de ordenadores de 8 bits de Atari por el canadiense Peter Liepa. Un año de trabajo que resultó ser un gran éxito tanto en Norteamérica como en Europa. En una entrevista concedida a la **Computer and Videogames** británica, Liepa decía que lo que más le molestaba de los ordenadores era el precio del software y que hubiese tantos modelos diferentes que fuesen incompatibles entre sí. Al menos, su obra llegó al MSX donde sí que se encontró con un estándar que quería paliar ese problema.

El protagonista es Rockford, que debe recoger diamantes en cuevas infestadas de enemigos y rocas que se derrumbarán sobre nosotros si no tenemos cuidado a la hora de excavar túneles. Cinco niveles de dificultad que modificarán el número de diamantes a recoger y el tiempo disponible, y 16 cuevas por delante para alcanzar el éxito de la misión.

El mismo día, 20 de julio, **Comptiq** publicaba **The Heist** (ハイスト), original de Apple II y realizado por Michael S. Livesay y Mike Mooney para **Livesay Computer Games**. A MSX llegaba una versión directamente portada desde Colecovision, publicada un año antes. El objetivo era guiar al ladrón para que pudiera robar todos los objetos de valor de cada nivel, evitando todos los dispositivos antirrobo repartidos por la casa.

Ya en septiembre es el turno de **Oil’s Well** (オイルズ・ウェル), originalmente programado para los ordenadores de 8 bits de Atari por Thomas J. Mitchell y publicado por **Sierra On-Line**. El nombre era un juego de palabras con *All’s Well* y su desarrollo estaba basado en el arcade **Anteater** de **Stern Electronics**, cambiando el oso hormiguero y su lengua por una excavadora con su pala. Pese a ser básicamente un clon, estamos ante uno de esos casos en el que la copia eclipsa al original y el legado de **Oil’s Well** fue mucho más relevante llegando a programarse versiones para 16 bits a principios de los 90.

En lo que respecta a MSX, de nuevo estamos ante una conversión desde Colecovision bien realizada. El juego se mueve de forma fluida y parte de su dificultad radica precisamente en la velocidad con la que dirigimos el brazo mecánico de la pala, exigiendo mucha precisión a la hora de girar por los túneles para perder el menor tiempo posible. En total, ocho niveles y todo un reto para poder ver el mensaje final, antes de volver a empezar en el primer nivel a mayor dificultad.

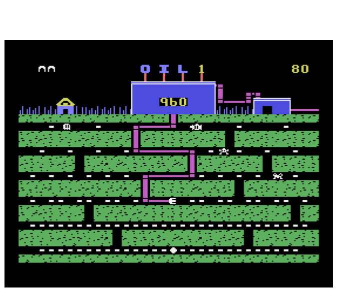
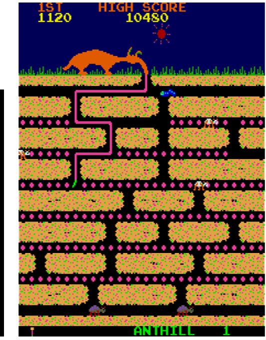
También en septiembre llegaba al MSX un famoso artista marcial, **Bruce Lee** (ブルース・リー). En este caso no llegaba portado desde Colecovision, ya que no existió para esta consola, pero sí que es una versión fiel al original para Atari 8-bit publicado en 1984 por **Datasoft**, programado por Ron J. Fortier, gráficos de Kelly Day y música de John A. Fitzpatrick. La versión de MSX corre a cargo, según los créditos, de Michael S. Livesay.

Bruce Lee combinaba el combate con las plataformas. La parte de combate era casi obligatoria por la licencia del personaje, y se notaba que era más un añadido por el hecho de disponer de pocos movimientos de ataque. No en vano, el motor del juego lo creó previamente Ron Fortier sin tener en mente la licencia de Bruce Lee que consiguieron posteriormente, además únicamente tendríamos enfrente a dos enemigos: el ninja y el luchador de sumo Yamo. La nota curiosa era el juego a dobles, en el que el segundo jugador podía controlar a los enemigos para tratar de evitar nuestro éxito.

Mucho más elaborada estaba la parte de las plataformas. Elaborada y bien diseñada para tener partes desafiantes, pero nunca excesivamente difíciles resultando en un juego bien nivelado y que invitaba a tratar de llegar un poco más lejos en cada partida. También tenía una buena variedad de situaciones con escaleras, cascadas, misteriosos rayos que recorrían el suelo y todos los saltos que debíamos dar para alcanzar todos los farolillos del juego, que eran los que nos iban garantizando el acceso a nuevas zonas. Todo con el fin último de infiltrarnos en el castillo del brujo para obtener sus riquezas y el secreto de la inmortalidad.

Datasoft llegó a crear dos juegos más muy similares a **Bruce Lee**, aunque potenciando los puzles, en el caso de **Zorro**, o el combate, en el caso de **Conan**, juego que no tenía nada que ver con la película de Schwarzenegger, aunque usase su imagen en la carátula. Formaban así una trilogía de personajes conocidos, pero ni **Zorro**, ni **Conan** tuvieron versión para MSX.

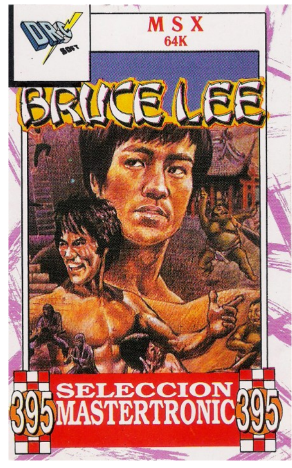
Escasa repercusión tuvo en las revistas de la época en lo que a la versión MSX se refiere. Hay que tener en cuenta que quitando la versión en cartucho de **Comptiq**, publicada en Japón, a Europa sólo consta su llegada a España mediante una edición de **Dro Soft** ya en 1988. Con este dato podríamos entender algo más el comentario de la española **MSX Club** que decía que "no debemos sorprendernos cuando nos encontremos con un programa bastante pobre en gráficos y sonidos y con un nivel de programación no muy elevado". La argentina **Load MSX** decía que Bruce Lee "se mezcla con un ninja y un aparente luchador de zumo (sic)". Ninguna aparición más salvo en la japonesa **MSX Magazine**, pero únicamente con la noticia de su salida y una descripción del juego.

Oil's Well y Anteater, mismas mecánicas



Michael S. Livesay



Bruce Lee, edición española (y barata) de Dro Soft

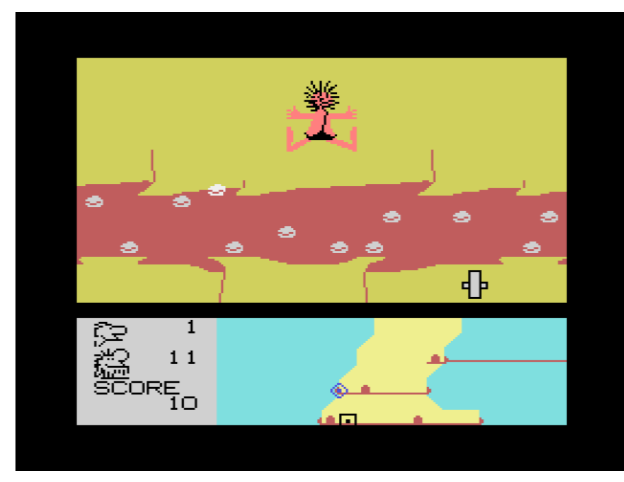




Sabemos que Toshiyuki Matsuda (松田利之) y Kazuhisa Mitani (三谷和久) fueron los autores de las conversiones, respectivamente, de **Boulder Dash** y **Bruce Lee** para varios ordenadores japoneses como PC-8801 o FM-7. Es por eso que no sería de extrañar que estas mismas dos personas fuesen también los autores de sus conversiones a MSX.



Anuncio de B.C. II—Grog's Revenge





Duele sólo de verlo

El 25 de noviembre, **Comptiq** lanza otros dos juegos al mercado MSX. El primero es **The Dam Busters** (ダムバスター), basado en la Operación Chastise, un ataque por bombardeo del ejercito aliado contra las presas de la cuenca del Rühr en 1943, y que fue llevada al cine en la película **Los Destructores de Diques**, que en versión original se llamaba igualmente **The Dam Busters**. De nuevo, el juego para MSX es una conversión desde Colecovision, que en este caso fue la primera versión realizada por los canadienses **Sydney Development**. **The Dam Busters** era un temprano simulador de vuelo, que permitía escoger entre tres misiones diferentes y siete puntos de vista una vez en pleno vuelo.

También de **Sydney Development** y también portado desde Colecovision llegaba **B.C. II – Grog's Revenge** (グロッグス・リベンジ), basado en las tiras cómicas de Johnny Hart y cuya primera parte fue publicado este mismo 1985 por **Toshiba**. En esta segunda parte el protagonista, Thor, debía recoger almejas desde su monociclo de piedra con el objetivo de tener las suficientes para pagar la aduana y así pasar a la siguiente montaña. En total, en la versión MSX había únicamente 6 montañas por superar, mientras que en Commodore 64 y Coleco Adam la cifra subía a 15 montañas que teníamos por delante antes de conseguir el objetivo final: encontrar el sentido de la vida.

El origen en tiras cómicas de **B.C. II** se mostraba muy bien durante su desarrollo, con una serie de muertes cada cual más pintoresca y llenas de humor como podía ser estamparnos contra la pared, caer por un precipicio o que nuestro archienemigo, Grog, nos cazara y nos pegase un grito que nos expulsaba directamente de la montaña, perdiendo la partida inmediatamente. Otros obstáculos que nos encontraríamos en el camino serían estalagmitas y un dinosaurio verde con querencia por comerse nuestro monociclo, el tiredáctilo, juego de palabras entre *tire*, rueda, y pterodáctilo.

B.C. II era un juego notable en su versión para MSX, con unos gráficos grandes para representar a los personajes, una montaña bien definida, los ya mencionados momentos cómicos y un *scroll* muy suave que conseguía a base de redefinir continuamente la tabla de *tiles*. Además, nuestro personaje se controlaba perfectamente y el juego respondía inmediatamente a nuestras órdenes. Todo ello daba como resultado un juego muy divertido.

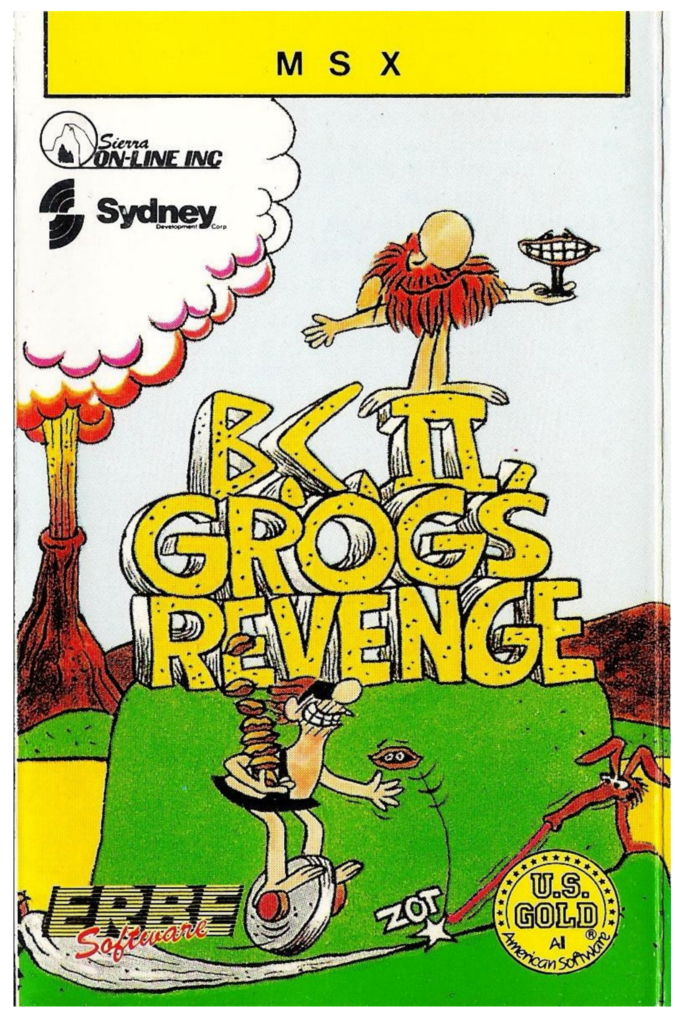
La gran pega que tenía este juego era que la versión de MSX heredaba de Colecovision un *bug* que impedía su finalización, en el juego podíamos también introducirnos en cuevas que unían diversos caminos, un fallo en la tabla que determinaba cómo se conectaban las cuevas con el camino de la montaña hacía que al salir de una cueva en el nivel F, el juego te enviase a un lugar erróneo e hiciese que la aduana fuese inaccesible y, por lo tanto, no podía superarse la fase. Este error estaba corregido en la versión canadiense de Colecovision, así que es fácil adivinar que la versión MSX procedía de la estadounidense.

Posteriormente, **U.S. Gold** adquirió los derechos del juego, pero en lo que respecta a la versión MSX, el mercado anglosajón aconsejaba que se vendiese en casete, así que tendrían que realizar un volcado. El encargado de esta tarea fue Colin Dooley, de quien hablaremos más adelante gracias a su labor en **Gremlin**.



Johnny Hart

Para la **Input MSX** el juego era sobresaliente, un 46 sobre 50 para “un juego dinámico, entretenido y absorbente, y uno de los mejores que han pasado por nuestras manos”. **MSX Extra** ponía como única pega el sonido del juego, echando en falta alguna melodía. La española **MSX Magazine** también se deshacía en elogios, con notas como 9 en adicción y definiéndolo como “un juego sin igual”. Para la argentina **Load MSX** “es realmente un divertido, gracioso y entretenido juego, en el que los gráficos (...) destacan notablemente”.



Edición española del juego

En cuanto a los Países Bajos, para la **MSX Computer** invitaba a jugar más y más, el mejor cumplido para un juego. Para la **MSX Gids** el juego merecía 5 estrellas en calidad global, manteniendo la unanimidad en cuanto a la calidad del juego, aunque se quejaba de incompatibilidades con algunos modelos de MSX2.

Hasta aquí el repaso a todos los títulos que trajo **Comptiq**, todos traídos desde Norteamérica y prácticamente todos los juegos conversiones realizadas desde otras máquinas. Un método rápido que podría dar más beneficios a la compañía, pero no parece que las ventas en Japón fuesen excepcionales, quizá entre otras cosas porque no parece que la **MSX Magazine** les diese demasiada relevancia a sus lanzamientos. Pero tampoco debemos fijarnos únicamente en MSX, porque **Comptiq** también cesó en el resto de los ordenadores con los que trabajaba, centrándose únicamente en su revista.



Taito
Dos personas a cargo



Hiroshi Tsujino (辻野浩司) es otro de los niños japoneses cuya vida cambió al descubrir el **Space Invaders** (スペースインベーダー), pedirle una moneda de 100 yenes a su madre, y jugar una partida que duró un suspiro porque no entendía bien cómo funcionaba aquel invento. Pese a la fugacidad, aquella partida fue el inicio de su amor por los videojuegos, que compartía con algunos compañeros de la escuela infantil, entre ellos Akira, del que Tsujino no ha querido desvelar el nombre completo, con quien se reunió de nuevo dentro de la propia **Taito**.

Ambos pidieron entrar en la compañía con la idea de desarrollar arcades, pero **Taito** tenía otro plan para ellos y los derivó al nuevo departamento de MSX. Allí, ambos estuvieron encargados de portar juegos de arcade de la propia **Taito** al nuevo ordenador japonés, como ya hemos visto en 1984, y además podían crear nuevos juegos.

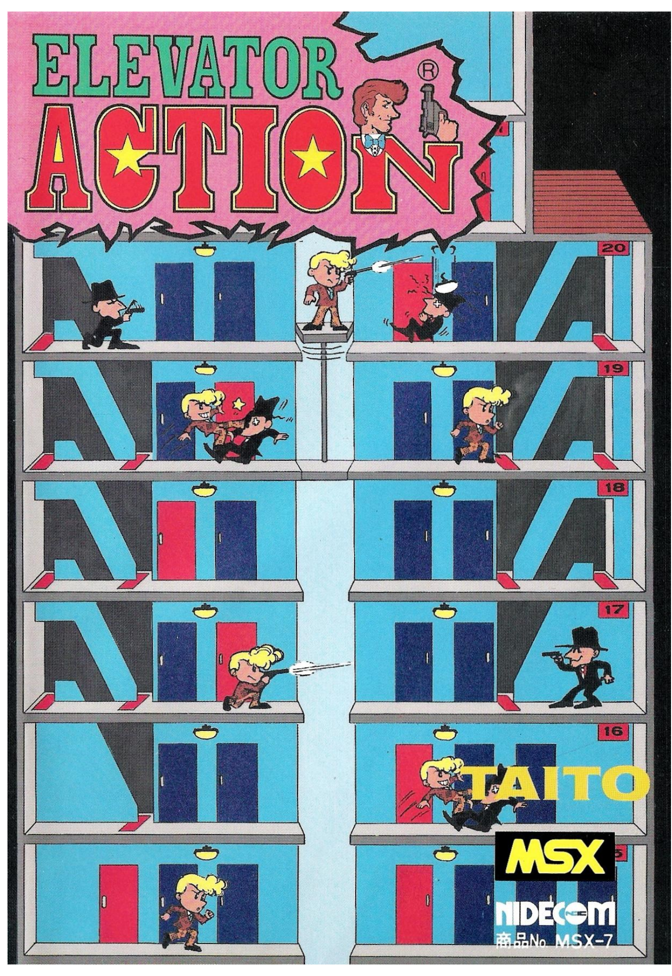
Es en este punto donde entra en juego una entrada en el blog de Beep Shop, realizada por el propio Tsujino y que relata su experiencia dentro del mundo de los videojuegos. Dentro de su historia en el MSX, parece algo confuso el relato de Tsujino ya que algunos datos no parecen cuadrar, algo también entendible por el paso de los años. Por un lado, Tsujino confirma la existencia del departamento de MSX y la creación de los juegos que ya hemos comentado en 1984, pero por otro lado dice que su primer juego original fue el **Xyzolog** (ザイゾログ). Esto choca con lo que sabemos, que **Xyzolog** fue finalmente realizado por **Compile,** aunque sí que es cierto que lo hicieron siguiendo las directrices de la propia **Taito**. De todas formas, el juego se publicaba en 1985, por lo que podríamos pensar que finalmente se encargó a **Compile** por la complejidad de crear el juego, principalmente por el movimiento de la bola, y por eso el desarrollo se alargó y se publicó en primer lugar otro juego original, **Sweet Acorn** (スイートアーコン), aunque también es más que probable que éste no fuese idea de Tsujino.


Apuntes del propio Tsujino, ideando nuevos juego

Otro punto algo conflictivo del relato de Tsujino sucede en este mismo 1985, cuando **Taito** decide entrar en la Famicom y mueven al propio Tsujino y a Akira al departamento de desarrollo de arcades. En este momento, Tsujino dice que **Taito** abandonó el MSX, pero de ser así esto haría preguntarnos ¿quién hizo los siguientes juegos de **Taito** en MSX? Ya hemos hablado brevemente sobre **Nidecom**, que parecía ser la distribuidora, quien parecía tener un acuerdo con **Carry Lab**, y quizá fuese esta compañía la que siguiese con la labor, aunque revisando sus juegos para la primera generación de MSX no parece posible, ya que no parece ser el mismo estilo ni parece que **Carry Lab** tenga la suficiente habilidad en el MSX como para realizar alguno de los juegos que vimos en años posteriores.


Hiroshi Tsujino en 1992

¿Quizá fue la propia **Nidecom** o se subcontrató a alguna compañía? Es posible, o también es probable que realmente **Taito** no abandonase el MSX, simplemente Tsujino se refiriese a un año posterior a su cambio de departamento. Al menos, parece claro que uno de los juegos ya lanzados este año no fue ya hecho por Tsujino, porque sería difícil pensar que no citase que él fue el autor de la conversión del **Space Invaders**, sabiendo la devoción que tenía por este juego. Además, veremos que **Space Invaders** ya no está hecho igual que los primeros juegos de la compañía en MSX.



Elevator Action

Uno de los que sí dice Tsujino ser autor es el **Elevator Action** (エレベーターアクション), conversión del arcade de 1983. Un juego muy fiel al original y en algunos apartados incluso demasiado, ya que el tosco movimiento del personaje principal, el agente 17 con nombre en código Otto, dificulta la acción sobre todo en lo que se refiere al movimiento de agacharse y levantarse, ya que no se realiza simplemente dejando de pulsar abajo, sino que hay que pulsar arriba para que Otto se levante.

El juego consiste en robar documentos de un edificio de 30 plantas, Otto llega al tejado para infiltrarse y, una vez dentro del edificio, puede usar escaleras y ascensores para ir descendiendo hasta la salida. Los documentos se encuentran siempre en las puertas rojas, y resulta fundamental hacerse con el control de los ascensores, de ahí el título del juego, pudiendo subir o bajar a voluntad una vez el personaje esté en su interior. Una vez conseguidos todos los documentos al llegar a la planta baja huiremos del edificio y pasaremos al siguiente, que será igual salvo en el color de fondo y la distribución de las puertas rojas. En total, cuatro colores distintos para los edificios.


Un coche de juguete Choro Q

En enero **Taito** publicaba un curioso juego de nombre **Choro Q** (チョロQ). Curioso porque en este caso no estábamos ante una conversión de arcade, y aunque sí que era un juego original estaba basado en los coches de juguete **Choro Q** fabricados por **Takara**, de ahí el copyright del menú principal. Los **Choro Q** comenzaron a fabricarse en 1978 y tenían bastante fama, su nombre venía de la expresión japonesa *choro-choro* que significa algo así como correr alrededor, mientras que la Q se escogió por que sonaba parecido a *cute*, para llamar la atención sobre lo bonitos que eran los coches.

Estos coches tenían un resorte, y si se les metía una moneda en la ranura el coche aceleraba levantando las ruedas delanteras. Este movimiento se traslada al videojuego, porque al recoger una moneda el coche cambiará de color, irá sobre las ruedas traseras y se hará invulnerable.

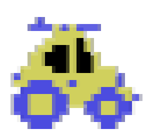
En un primer vistazo, el juego puede recordar al **City Connection** (シティコネクション) de **Jaleco**, pero hay que tener en cuenta que ese arcade se publicó después, en julio de este 1985, y aquí no tenemos que pintar la carretera, la similitud viene más por las plataformas a distintas alturas por las que se moverá nuestro coche y la forma de ascender a las distintas plataformas. **Choro Q** cuenta con un buen *scroll* suave, muy bien realizado, y la misión es construir un coche lanzando al suelo, por orden, las tres piezas distintas del coche. En cada nivel hay que ensamblar dos coches y al crear uno será cuando aparezca la moneda.

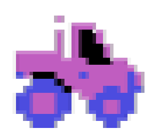
En total, ocho niveles distintos diferenciados por el color y por la distribución de las plataformas, aunque sin un final definido ya que el juego continúa subiendo la dificultad.

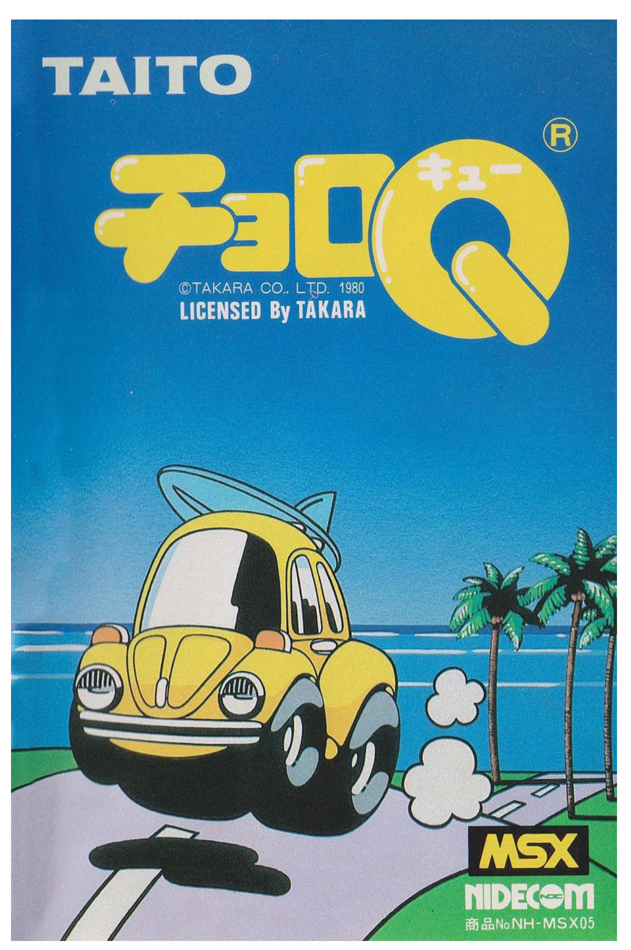
Choro Q, conocido como **Buggy** en España, no fue el último juego basado en estos juguetes, hubo que esperar a 1996 y a la Playstation para ver un nuevo juego, pero a partir de ahí la franquicia contó con numerosas entregas en las más diversas consolas.

También en este año **Taito** lanza **Mahjong Friend** (雀フレンド). De nuevo, un juego basado en el clásico juego de mesa japonés casi parecía obligatorio que cada compañía nipona tuviese su propio mahjong. No es de extrañar, las ventas de estos juegos eran buenos, no hace falta más que ver el número de versiones e incluso la ingente cantidad de máquinas arcades que crearon con esta temática, y parecía un valor seguro.

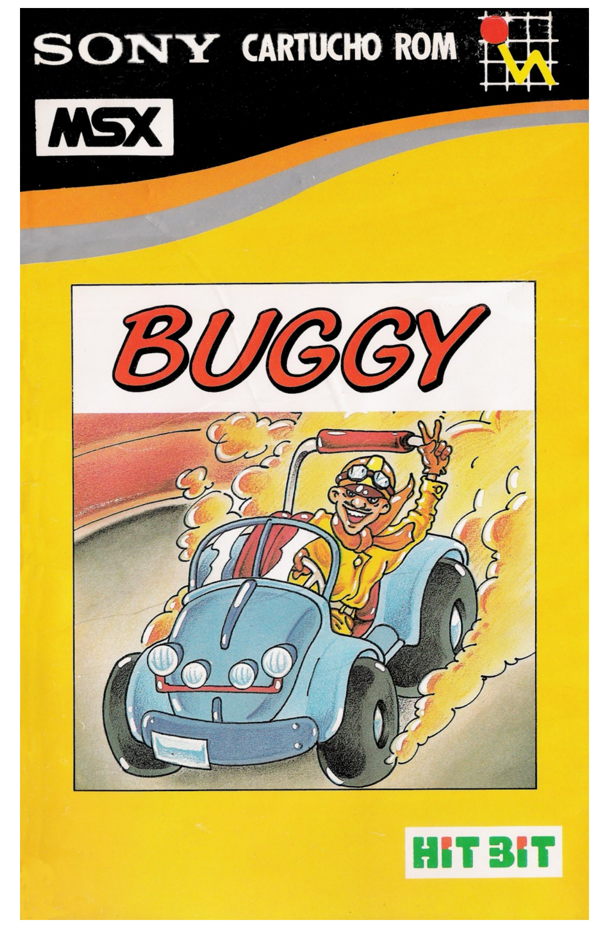
El 1 de abril se publica **Space Invaders**, un juego que en su versión arcade fue todo un hito siendo el más exitoso en Japón, con una estimación de 500.000 unidades instaladas en el país entre las oficiales, las de terceros con licencia y las no oficiales. Tsujino fue uno más de los cientos de programadores japoneses que tuvieron su primer contacto con los videojuegos mediante este juego, que vendría a ser algo así como el primer paso de los *shoot' em ups* y que marcaba el camino a seguir para decenas de juegos que copiaron su sistema de juego.







Choro Q



Choro Q, rebautizado como Buggy en España.
Un tipo de coche mucho más conocido en Europa

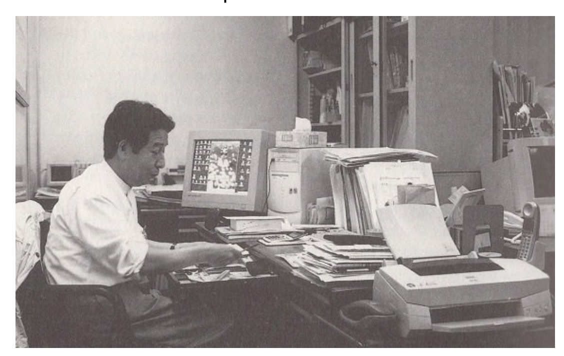
Según palabras de su diseñador, Tomohiro Nishikado (西角 友宏), la inspiración para su realización llegó desde diversas fuentes. Una de ellas sería el **Breakout**, cambiando el bloque de ladrillos por un bloque de alienígenas que tratan de invadirnos. Otras serían películas como **La Guerra de los Mundos** o **Star Wars**, de ahí la inspiración alienígena, o la serie **Space Battleship Yamato** (宇宙戦艦ヤマト). Nishikado también cita un juego de la propia **Taito** de 1972, **Space Monsters**, y un sueño que tuvo en el que unos estudiantes son atacados por alienígenas mientras esperan la llegada de Papá Noel. Todo ello para crear un juego rompedor en la época, en la que los juegos de disparos solían ser más pausados y con un único objetivo en pantalla lo que lo hacía adecuado para todas las edades. La idea de **Space Invaders** era hacerlo mucho más competitivo y retar al jugador desde el primer nivel, inmerso contra una oleada continua de enemigos que irán acelerando su movimiento según vayan quedando menos unidades en pantalla.

Una curiosidad es que Tomohiro Nishikado era empleado de **Pacific Industries**, una subsidiaria de la propia **Taito**, por lo que en cierta manera al menos el diseño, trabajo de un año, no se hizo dentro de la propia **Taito**. En lo que respecta a la versión MSX, no es posible conocer a los autores de la conversión. Como ya hemos dicho, de haber sido el propio Tsujino sería extraño que no lo dijese en el blog de Beep Shop, además, el juego está hecho de una forma distinta a los juegos vistos hasta ahora de **Taito**. **Space Invaders** en MSX sigue usando *sprites* para nuestro cañón, los disparos y el ovni que aparece por la parte superior. Los alienígenas están hechos por *tiles*, lógico para evitar parpadeos, pero el juego redefine constantemente la tabla de patrones de *tiles* para redibujar lo que aparece en pantalla, funcionando en ese caso de forma muy similar a como lo haría una conversión directa de Spectrum, actuando como si fuese modo *bitmap*. Esta manera de dibujar en pantalla no se había utilizado en ningún juego anterior de **Taito** en MSX. En cuanto a la versión MSX, los alienígenas que representan un cangrejo, un pulpo y un calamar tienen color, simulando el filtro que se colocaba encima de las recreativas para hacer parecer que el juego disponía de colores.

Pese a la antigüedad del arcade, **Space Invaders** era prácticamente una obligación tenerlo en MSX. Es uno de esos juegos que ha sido copiado y homenajeado mil veces y una de las más clásicas opciones a la hora de programar tus primeros juegos, como el **Pong**, o el **Frogger**. Con toda justicia considerado uno de los videojuegos más importantes de la historia, su influencia se sigue pudiendo notar dentro de la cultura popular, con menciones o apariciones en series, películas o libros.



Space Invaders


Tomohiro Nishikado



La sorpresa venía cuando se superaba el octavo nivel, en ese momento el juego nos devolvía a un menú principal, pero distinto al que veíamos inicialmente y se nos presentaba **Space Invaders II**. Efectivamente, la versión MSX tenía en su interior también la segunda parte oficial de **Space Invaders.** Era sencillo incluirla, ya que no contenía demasiadas novedades respecto al original, más allá de una pequeña escena entre niveles, alguna configuración distinta de las oleadas alienígenas, y algunos enemigos que se subdividían al dispararles.





9年前、一大ブームを巻き起こしたブロック崩し。そして今、ブロック崩しに数々のフィーチャーを秘めたゲームが新登場。その名は「アルカノイド」。アイテムを取ればパワーアップ!楽しさもアップ!ジョイコントローラ付だから、バウスの動きも思いのまま。君の反射神経がゲームの行方を左右する。

■アルカノイド 

定価 5,800円

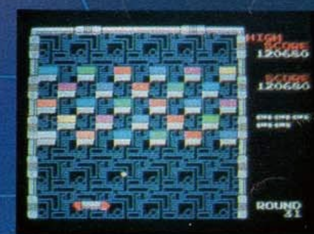


ジョイコントローラ付!
（ボリューム方式）

アルカノイド。
この面白さだけは、崩せない。









■影の伝説
定価 4,900円
MSX ROM版
定価6,800円（5″FD版）
●X-1ターボ（FM音源対応）新発売



■ジャイロダイン
定価 4,900円
MSX ROM版
定価6,800円（5″2D）
●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
●X-1シリーズ（X-1Fは不可）









■エレベーターアクション
定価 4,900円
MSX ROM版

■スペースインベーダー/Part II
定価 4,800円
MSX ROM版

■ちゃっくんぽっぷ
定価 4,800円
MSX ROM版

■MSXで楽しむ「チョロQ」、「ザイソログ」、好評発売中!!
定価 各4,800円 MSX ROM版

MSXは16KB以上の機種でお楽しみください。
MSXはアスキーの商標です。

株式会社   

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部 ☎03(253)0761代 FAX 03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ ☎03(251)8061代

●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

dB-SOFT
Un nuevo competidor



El 2 de mayo de 1980 se fundaba la **Computer Land Hokkaido** (に株式会社コンピューターランド), siendo su presidente Sadayuki Furuya (古谷貞行). Esta empresa usaba la marca *Seven Turkey* (セブンターキー) para publicar software para diversos ordenadores japoneses, cambiando su nombre a **dB-Soft** en 1984 y tomando la unidad del decibelio (dB) para su nombre. Antes de ese cambio ya había cosechado éxito con la publicación para el Sharp X1 de **Flappy** (フラッピー), que terminaría siendo su juego franquicia creando incluso secuelas para Sharp X68000 o Windows 95.

En 1984 **Flappy** era portado a Sharp MZ-800, PC-6001, PC-88, FM-7 y MSX. La versión MSX es algo inferior a la de Sharp X1 e incomprensiblemente sustituye la melodía original del juego por otra mucho más reconocible, *The Entertainer* de Scott Joplin, que forma parte de la banda sonora de **El Golpe**. Esta versión consta de 57 niveles.

Ya en 1985, **Flappy** recibe una revisión en MSX y se lanza **Flappy Limited** (フラッピーリミテッド). La principal novedad es que se pasa de 57 a 100 niveles más uno extra, pero la jugabilidad permanece intacta y la melodía de fondo también. Siguen las aventuras de **Flappy**, el topo amarillo cuyo objetivo en cada nivel es mover la roca azul hasta el soporte del mismo color, teniendo en cuenta que sólo podemos empujarla desde un lateral y que, aunque nosotros podemos movernos como si flotásemos, la roca caerá por su propio peso y sólo podremos desplazarla en horizontal.

Evidentemente, esto sería muy sencillo si no hubiese más elementos en pantalla, así que habrá también otras rocas que podremos mover igual que la azul, pero estas podremos destruirlas si las empujamos contra un borde, y además tendremos a dos tipos de enemigos: unos son los unicornios, que son mucho más dóciles y no irán directamente a por nosotros, pero los otros, los cangrejos, serán mucho más belicosos y seremos su objetivo por lo que tratarán por todos los medios de llegar hasta nosotros. Para defendernos podemos aplastarles con una roca o podemos coger setas y lanzárselas, durmiéndolos durante un tiempo. En la versión MSX y anteriores no podemos tocar a los enemigos dormidos, nos quitarán una vida, algo que fue corregido en la posterior versión de Famicom. En general, podemos considerar que **Flappy** tiene una mecánica que podría asemejarse al clásico juego del *sokoban*.

En este mismo 1985, **Flappy** tuvo una tercera revisión de nombre **Flappy Limited'85**, cuyo único cambio será sustituir la melodía de *The Entertainer*. Tanto la versión **Limited** como la **Limited'85** se publican en formato cartucho, mientras que la primera, **Flappy**, fue lanzada en casete y Quick Disk.



Trabajadores de dB-Soft. De arriba a abajo y de izquierda a derecha: Kobayashi, Matsuno, Hayashi, Ishida, Yashima, Shibata y Akihiro Nishimura, autor de varias conversiones a MSX





Versiones MSX y X1 de Flappy

Aunque por lo que podemos comprobar por la prensa **Flappy** no tuvo casi repercusión en occidente, en Japón sí que se le puede considerar un juego exitoso y que algunos juegos es posible que siguiesen su estela y se inspirasen en él. Sí que tuvo presencia en la revista argentina **Load MSX**, que en su habitual generosidad le daba un 9 en atracción a **Flappy** y decía que "este juego merece un lugar de cierto privilegio en la biblioteca de los entretenimientos". La japonesa **MSX Magazine** le daba 4 estrellas, y lo consideraba un juego muy interesante para los amantes de los juegos de laberintos.



Flappy Limited

Algo similar a lo ocurrido con **Flappy** sucedió con **Zexas** (ゼクサス光速２０００光年). También se publicó inicialmente en 1983 para Sharp X1, y en 1984 recibió conversiones para múltiples modelos de ordenadores japoneses, incluido el MSX. Para terminar con los paralelismos, **Zexas Limited** (ゼクサスリミテッド) salía en 1985 para MSX.

En este caso, **Limited** más que una actualización de **Zexas** era una continuación exclusiva para MSX. Ambos eran *shoot'em ups* con efecto pseudo 3D, simulando profundidad y recibiendo sucesivas oleadas de enemigos, pero mientras que el original era muy limitado ya que siempre nos atacaban los mismos enemigos, y poniéndonos en una esquina evitábamos la casi totalidad de enemigos, en **Zexas Limited** se incluían varias oleadas distintas de enemigos, se mejoraban los gráficos y al menos se incluía una tonadilla de inicio de partida, además de una secuencia bastante espectacular de la salida de nuestra nave desde la plataforma de despegue de la nave nodriza.

EL DATO



200面クリアするともらえます

FLAPPY 終了認定証

移植機種も増え、〝FLAPPY〟は順調に売り上げを伸ばしている。今月の全国TOP20では第3位と好調だ。このソフトの売りは、〝驚異の200面〟。全面クリアするには、それなりに根気と努力と時間が必要だ。

デービーソフトでは、全200面をクリアした人に、「お勤めご苦労さん！」というわけで、右の写真のような認定証をプレゼントしてくれることになった（ただしMSX版は57面）。200面目をクリアすると出てくるキーワード（MSX版は57面目のパターン）を書いて同社に送れば、誰にでも認定書を送ってくれる。どうせゲームをやるのなら、くれるモノはもらわなきゃ損！

認定証を目指し、200面突破へ向かって、突撃開始！（期限なし）
宛て先：〒060 札幌市中央区北三条西2丁目カミヤマビルdBソフト認定証係

Si eras capaz de superar los 57 niveles de la versión MSX de **Flappy** (200 en el resto de las versiones), **dB-Soft** te obsequiaba con un certificado que daba credibilidad a tu hazaña. El proceso era sencillo, simplemente enviar la palabra clave que te daban al completar el último nivel y la empresa te daba el certificado.

Era un año de evolución y el contar en **Zexas Limited** con un equipo de seis personas bajo la batuta de Akihiro Nishimura (西村 昭宏), a quien vamos a poder encontrar en prácticamente todos los juegos de **dB-Soft** para MSX y es muy posible que estuviese también en la versión **Zexas**, aunque en ella no hemos encontrado el nombre de ningún autor. A cargo de la programación estaba, además del propio Nishimura, M. Ishida y S. Shibata, los gráficos eran de S. Matsuno y T. Kobayashi y el apartado sonoro para N. Yashima.

Aunque **Zexas Limited** era a todas luces un mejor juego, el que sufrió la picaresca de **Iber Soft** fue **Zexas**. En 1988, con su sello de programación **Genesis Soft**, lanzaron al mercado **Zond – The Final Combat**, que no era otro más que el **Zexas** al que le habían borrado el menú inicial y cambiados los gráficos, y afeados como era marca de la casa, para hacerlo pasar por propio.

También estaba Akihiro Nishimura a los mandos de la conversión a MSX de **Volguard** (ヴォルガード), de nuevo originario de Sharp X1. Un *shoot'em up* de *scroll* horizontal que disponía de auto disparo, pero más que una bendición era casi una trampa, porque si no disparábamos iba aumentando la barra de potencia. Según la íbamos llenando aparecería primero una nave supletoria, después otra y una vez completamente llena las tres naves se fusionaban en un robot con la potencia necesaria para poder derribar al enemigo final de fase.

El sistema lastra un poco el resultado, porque tendremos que hacer disparos de precisión o bien no disparar durante gran parte del juego. Si a eso le sumamos que no hay música durante la partida, tenemos como resultado un gran silencio durante buena parte del desarrollo debido a ese pacifismo impuesto por el juego. Además, muy pronto el nivel de dificultad subirá bastante, y ya la tercera misión se vuelve muy complicada.

El juego tuvo una segunda parte, pero ya exclusiva para Famicom, con gráficos mejorados y música durante el juego, aunque la jugabilidad seguía siendo muy similar a la primera parte.

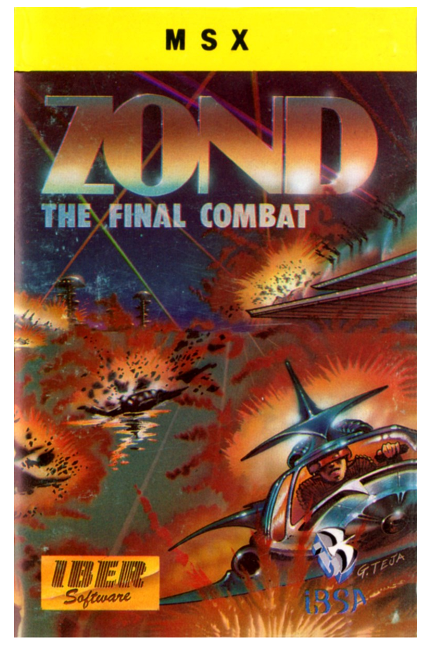




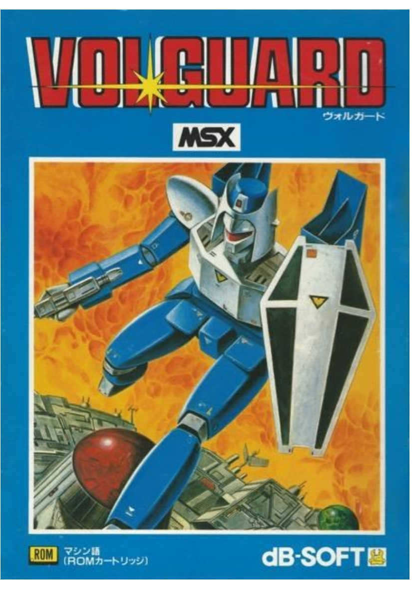
Zexas y Zexas Limited



Zexas Limited



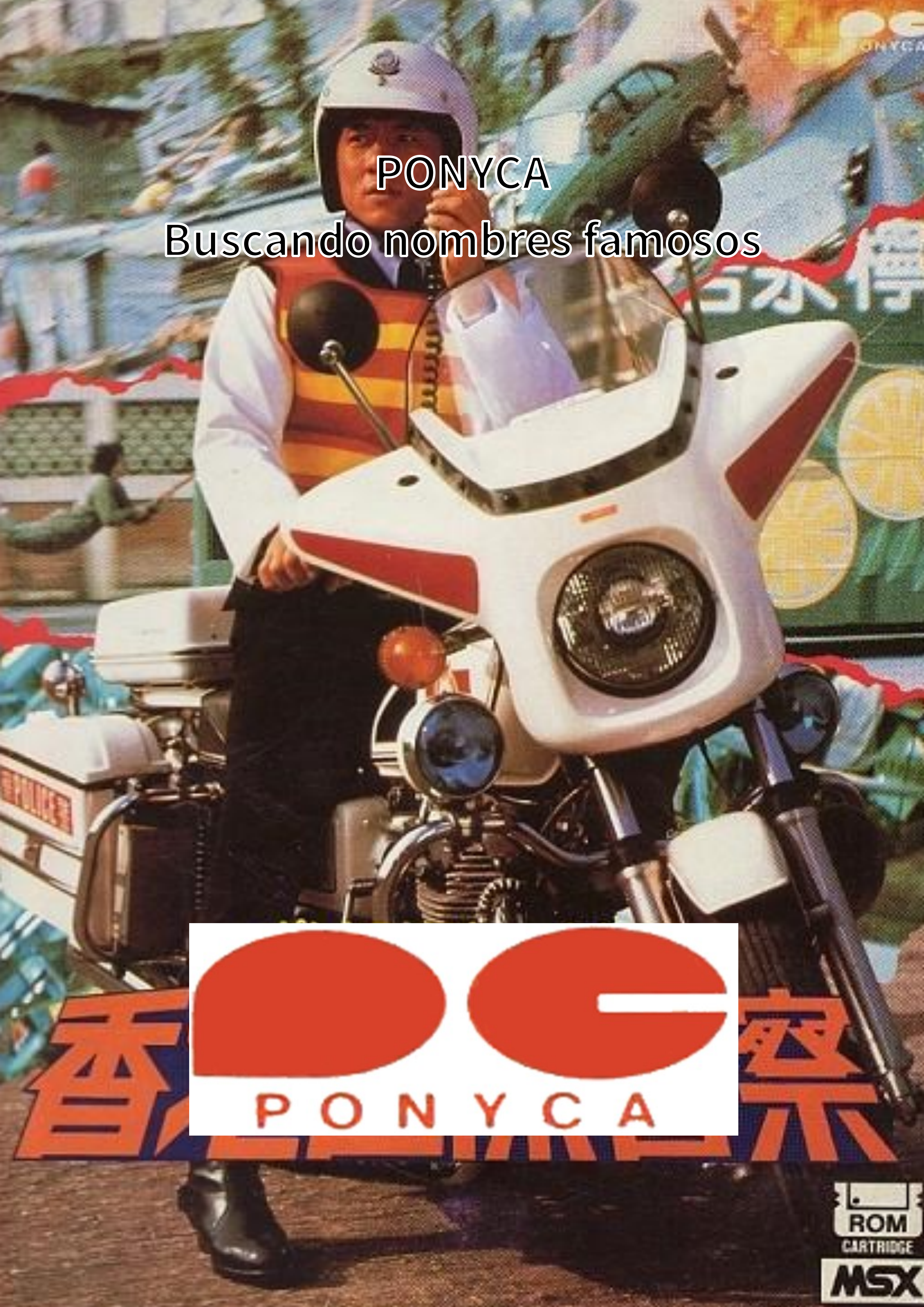
Zond, al rico refrito



Volguard

PONYCA

Buscando nombres famosos



Diversificación puede ser la palabra clave para **Ponyca** en 1985. Ya hemos visto cómo licenciaba los juegos de **Activision** para poder convertirlos a MSX, y el resultado parece convencerles tanto que ahora deciden llegar a un nuevo acuerdo con otra importante empresa de videojuegos, **SEGA**. No sólo eso, sino que también se mete en las licencias cinematográficas y consigue varias para este año, por eso a MSX llega la figura de Jackie Chan y también tenemos la adaptación de **Regreso al Futuro**.

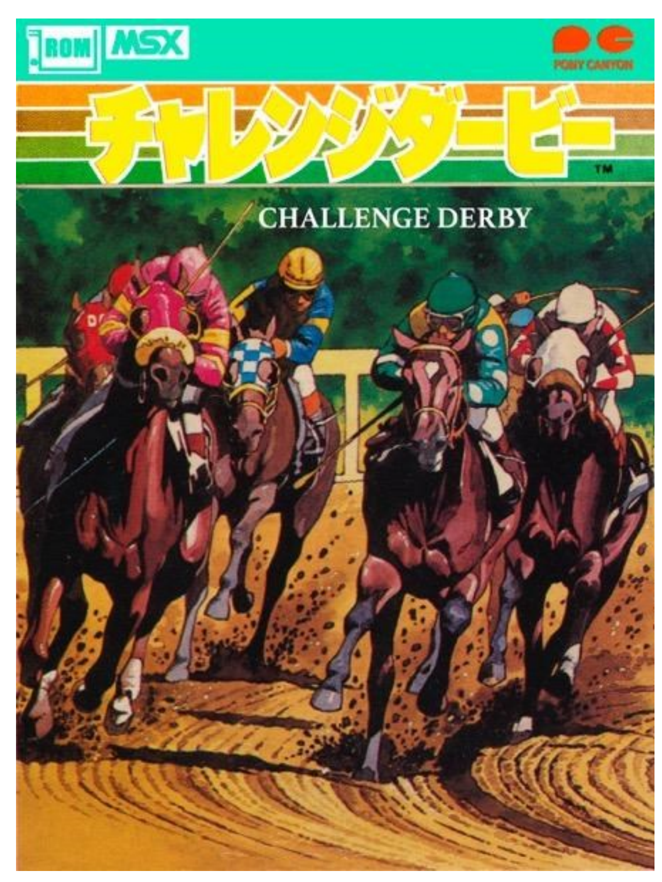
Es por eso que en este apartado vamos a centrarnos primero brevemente en los juegos más genéricos, por decirlo de alguna forma, después repasaremos las licencias cinematográficas y, por último, haremos una incursión en los juegos licenciados por **SEGA**.

Empezamos con la salida en abril de **Shōgi** (将棋), de nuevo una compañía completaba su cuota de mahjongs o shōgis para el mercado japonés, donde siempre era una apuesta segura. En la misma línea se publica en agosto **Renju & Ojama Dogs** (連珠), en este caso el juego representado era el go.

El 5 de diciembre es el turno de **Challenge Derby** (チャレンジダービー), un juego de carreras de caballos originalmente programado por **Tsukuda Original** en 1984 para la consola de **SEGA** SG-1000. Esta consola venía a ser otra más con una arquitectura tremendamente similar al MSX, por lo que las conversiones de consola a ordenador se podían realizar de manera bastante sencilla. **Ponyca** aprovecha para convertir este juego en el que competimos contra otros siete jinetes en diversas carreras.

Entramos ya en las licencias de películas que **Ponyca** transformó en videojuegos en este 1985, en el que trató de diversificar buscando a estrellas asiáticas, Jackie Chan, estrellas locales, Checkers, e incluso un éxito internacional como fue **Regreso al Futuro**.

El primero en aparecer, 5 de mayo, es el **Checkers in TanTan Tanuki** (CHECKERS IN TAN TAN たぬき), adaptación de la película homónima que a su vez era la primera aparición en la gran pantalla de los Checkers, una banda pop japonesa de enorme éxito en los 80 y que había comenzado su carrera oficial en 1983. El grupo había ganado la Yamaha Light Music Contest, por lo que pronto tuvieron a varias discográficas tratando de contratarlos. Quien se llevó el gato al agua fue **Pony Canyon**, adquirió todos los derechos y los convirtió en estrellas. Pese a ser una banda que componía sus propias canciones y creaba su música, se les considera como uno de los primeros grupos de *idol* masculinos, por ser pioneros en el aprovechamiento del marketing sobre la banda. Su creciente fama hizo que dieran el salto al cine con esta primera película que se estrenó el 27 de abril de 1985, pocos días antes de la salida del juego por lo que es fácil interpretar que se desarrolló al mismo tiempo y se lanzó estratégicamente para aprovechar el tirón de la película.



Challenge Derby



Publicidad de Checkers in TanTan Tanuki

El argumento está puesto al servicio del lucimiento del grupo, no esperemos **Ciudadano Kane** ni nada parecido, y nos narra que sus integrantes son en realidad tanukis que han tomado forma humana. Siempre tienen que salir los envidiosos que quieran capturar a los Checkers, y estos son los "Operación Lamphun". A partir de ahí ya se puede imaginar uno lo que va a pasar: persecuciones, acción y canciones, muchas canciones. Si alguien quiere saber más sobre los tanukis y las cualidades que el folclore japonés les atribuye, mejor será que vea **Pompoko** (平成狸合戦ぽんぽこ) de los estudios **Ghibli**, y no sólo porque la película de los Checkers no parece posible encontrarla subtitulada en ningún idioma.



Un Checker tanukizado



La portada española no ganaría un premio de arte

¿Y el juego? Pues no hicieron un mal trabajo la gente de **Ponyca**, aunque tiene un pequeño fallo que lo dificulta mucho y lo hace bastante frustrante. En el juego controlamos a uno de los Checkers y veremos un tanuki durmiente que será clave en el desarrollo, según caminamos dejaremos notas musicales y cuando toquemos al tanuki éste despertará y seguirá el camino de notas que hemos dejado, al llegar al final volverá a dormirse. La clave está en que con nuestro protagonista no podremos eliminar a los enemigos, pero el tanuki sí que acabará con ellos con un simple contacto cuando está despierto. Para lograr superar los 16 niveles de los que consta el juego tendremos que eliminar seis veces al enemigo de color amarillo ¿Cuál era el fallo? Que mientras creábamos el camino de notas, no podíamos retroceder sobre nuestros pasos, pudiendo llegar muchas veces a encerronas ya que los enemigos de color rojo nos perseguían de forma incansable.

Una lástima, porque por lo demás el juego no tenía malos gráficos y estaba amenizado con música de los propios Checkers, como no. Como ejemplo, cada vez que el tanuki se despertaba y andaba sonaba la canción principal de la película: *That Girl and Scandal* (あの娘とスキャンダル).

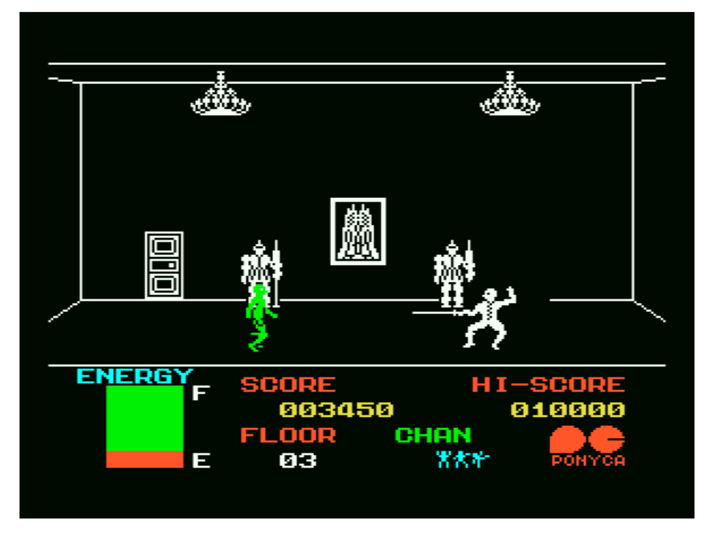
Entramos ahora en una peculiar trilogía de juegos dedicados a la figura de Jackie Chan, quien acabaría siendo la persona con más juegos protagonizados en MSX. El primero sería el **Spartan X** (スパルタンX), publicado en febrero, programado por Tomonori Otsuka (大塚友則) y que acabaría propiciando el cambio de nombre de la conversión de la recreativa **Spartan X** por **Seiken Acho**. Efectivamente, ambos juegos se basaban en la película que también se conocería como **Wheels on Meals** o **Los Supercamorristas**, con Barcelona como trasfondo y Lola Forner como Sylvia, la pareja de Thomas (Jackie Chan).

En este caso tenemos, sin duda, al juego más flojo de los tres que vamos a citar, con un dibujado del fondo al estilo BASIC y una acción bastante mejorable, todo heredado de la versión PC-88 a la que únicamente supera en el sonido pero, al mismo tiempo, se deja en el camino la escena introductoria en la que raptan a Sylvia. Cada vuelta al juego se compone de dos fases, en la primera batiremos todos los récords mundiales de atletismo corriendo en dirección a la Sagrada Familia mientras esquivamos motos, y es que ya en el primer nivel recorremos 10 kilómetros corriendo en apenas dos minutos. Las motos se desplazan hacia nosotros sin excesiva rapidez, con lo que es sencillo esquivarlas.



La Sagrada Familia, meta de la primera parte del juego

La segunda fase es más caótica, nos enfrentaremos a tres rivales en un juego de lucha uno contra uno, pero sin precisión alguna y bastante tosco. El primer rival simplemente nos lanzará puñetazos y patadas, el segundo también nos hará agarres y proyecciones y el tercero... ¡ay, el tercero! Nada menos que nos enfrentaremos a Pepe Sancho espada en ristre, dispuesto a ensartarnos como si fuésemos una aceituna. Durante esta segunda fase tendremos un nivel de energía que se consume tanto por los golpes recibidos como por lanzarlos nosotros, y además tendremos que rematar a los enemigos en el suelo, lo que también consume energía, por lo que se puede dar la paradoja que muramos porque hemos agotado nuestras fuerzas tratando de rematar al enemigo.




Pepe Sancho, en el juego y en la película

Pues sí, ni más ni menos que Pepe Sancho es el último obstáculo del juego y esto nos proporciona una divertida anécdota, y es que si nos adelantamos en el tiempo y vemos que **Arcadia** editó el juego **Curro Jiménez**, basado en la serie de TV en la que también aparecía Pepe Sancho en su papel de "El Estudiante", nos daremos cuenta que podríamos estar ante el español con más apariciones en juegos de MSX junto a Emilio Butragueño, ambos empatados con dos. Pero si somos más osados y recordamos el **Seiken Acho** de **ASCII**, basado también en **Los Supercamorristas**, también podríamos considerar que Mr. X, el enemigo final, tendría que ser Pepe Sancho y sería su tercera "aparición". Esto, evidentemente ya está muy cogido con pinzas ya que la inspiración de Mr. X dista mucho de ser el actor valenciano.

Mejor juego fue **The Protector** (プロテクター), publicado en noviembre y adaptación de la película homónima, que suponía el segundo intento por parte de Jackie Chan de adentrarse en el cine estadounidense, sin éxito. Dirigida por James Glickenhaus, diferencias creativas entre el director y el actor provocaron que se llegaran a estrenar dos versiones distintas. Una fue la versión del director, que es la que se pudo ver en Estados Unidos, la otra, para el mercado asiático, fue la versión de Jackie Chan, que incluía una subtrama adicional para tratar de darle más profundidad a la película.



JACKIE CHAN IN THE PROTECTOR

プロテクター



大好評のプロジェクトA、スパルタンXに続き、ポニカが贈る第三弾カンフーゲームです。従来のカンフーに思考的要素が加わって一段と楽しくなった。敵のキャラクターも魅力いっぱいて思わず「アチョー！」、壁を利用して「アチョ、アチョー！」。どんなアクションにも手を抜かないジャッキーとどんなプログラムにも手を抜かないポニカだから面白い。

ROM MSX 解説書付　R48 X 5086 ¥4,800
企画/東宝東和　製作/ポニー
コンピュータデザイン/大塚達治

発売中

※ビデオ、ポニーより発売中!!
VHS・ベータ共に¥14,800(96分)



第4面：まず上をやっつけよう

タケシくんもジュンイチくんも…
ポニカのパソコンでカンフーしよう！

アチョ、アチョー！

第10面：こんなにたくさんの敵が…







第17面：出たっ、ヘリコプター

ポリス・ストーリー

香港国際警察



12月14日全国一斉公開のポリスストーリーを正月ゲームでお届けします。今回ジャッキーは香港の特殊警察に扮し、麻薬シンジケートと対決する。ゲームでは、ジャッキーの警官が、フロアせましと暴れ回る。プロテクターとは全く別の角度のゲームで、ちょっぴりロールプレイングの要素もある。プロテクターとポリスストーリーの２つのゲームでジャッキーのカンフーの面白さを２倍に楽しんで下さい。

ROM MSX 解説書付　R49 X 5091 ¥4,900
企画/東宝東和　製作/ポニー
コンピュータデザイン/大塚達治

※ビデオ、ポニーより86年1月発売いたします。

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

De nuevo, **Ponyca** actúa con celeridad y publica el juego cinco meses después del estreno en Hong Kong de la película, realizando en esta ocasión un curioso juego que mezclaba plataformas con artes marciales. También es Tomonori Otsuka el responsable de la programación, a quien en años posteriores encontraremos en **Konami**, pero la diferencia de calidad entre **Spartan X** y **The Protector** es notable. La parte plataformera era algo tosca, incluyendo inercia en el personaje y unos rebotes contra las paredes que podían llegar a desesperar en las primeras partidas. La parte de lucha tampoco estaba todo lo fina que debería, teniendo que precisar bastante para acertar al rival, pero **The Protector** podía ser uno de esos casos en los que el juego tenía un carisma difícilmente explicable, y aunque sus partes no fuesen nada destacadas la suma de ambas lo convertían en un programa especial.

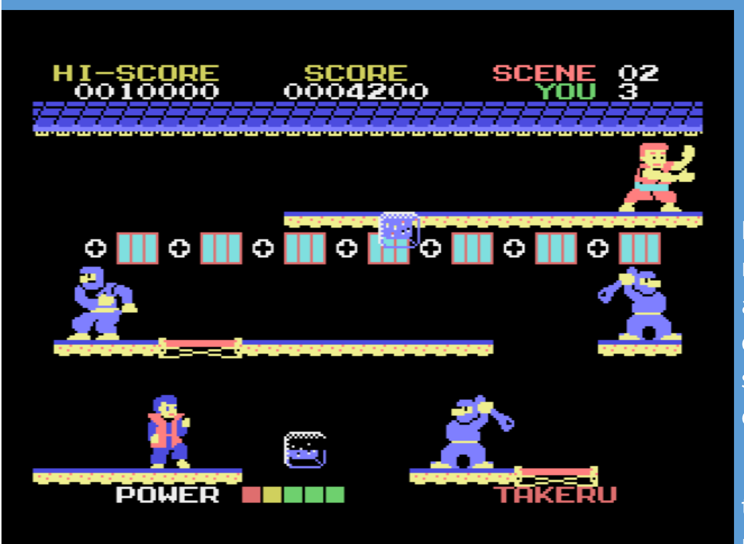


Más publicidad, Ponyca no escatimó a la hora de publicitarlo

En el apartado técnico, queda muy claro que el objetivo a la hora de crear el juego era llenarlo de colorido. Es por eso que el único personaje formado por *sprites* es el protagonista, mientras que los enemigos son meramente *tiles*, funcionando el juego como si fuese en modo *bitmap*. La melodía que acompaña el juego es bastante buena y de vez en cuando nos acompaña con algún grito digitalizado de nuestro personaje.

Al llegar a Europa, **The Protector** sufre unos cambios en su portada debido a que Jackie Chan no era un personaje conocido en aquellos años. Se elimina toda referencia al actor y la portada se sustituye por personas con rasgos occidentales. Incluso se modifica levemente el juego para cambiar el marcador de vidas, que en la versión japonesa son "Chan", por una palabra más occidental como "Left". También, en el menú inicial del juego vuelve a eliminarse el nombre de Jackie Chan y el de la productora de la película.

EL DATO



Un año después, Tomonori Otsuka retoma su **The Protector** para crear **Takeru Densetsu** (タケル伝説). Usa el mismo motor cambiando los gráficos, el diseño de niveles y añadiendo un enemigo final después de la fase 16 que te quita toda tu energía de un único impacto. Además, en la segunda vuelta también aparecerá un nuevo enemigo, pero en lugar de un helicóptero será un ninja volador.

No sólo el sistema de juego es idéntico, sino que también mantiene los efectos sonoros, cambiando la melodía. Con tanto trabajo ya hecho en **The Protector**, este **Takeru Densetsu** se realizó en apenas 25 días, entre el 18 de junio y el 7 de julio de 1986 tal y como dejó escrito su autor en el código. El juego se distribuyó exclusivamente en las máquinas expendedoras **Takeru**.





Portada europea y portada japonesa, busca las diferencias



The Police Story



Los enemigos se comportan como pollo sin cabeza

Si antes decíamos que hubo diferencias creativas entre el director y Jackie Chan, estas no sólo derivaron en que Chan realizó su propio montaje de la película, sino que también rodó una nueva como respuesta a ésta: **Police Story**. Otra vez **Ponyca** consigue la licencia y crea su propio juego, **The Police Story** (ポリスストーリー), que se estrena a la vez que la película en diciembre de 1985.

¿Cuál era el secreto para que a **Ponyca** le diese tiempo a publicar el juego al mismo tiempo? Pues contar de nuevo con Tomonori Otsuka, quien reutiliza buena parte de los gráficos, animaciones y sonidos digitalizados de **The Protector** para crear este nuevo juego. En este caso se olvida casi completamente de la parte plataformera, salvo algún momento en el que te puedes colgar de lámparas, le da profundidad al escenario y nos traslada a un edificio que tenemos que recorrer con el objetivo de llegar al ático, donde se encuentra la salida.

El juego se adereza con multitud de objetos que podemos recoger, algunos nos darán ventajas para nuestro personaje y otros serán imprescindibles para poder seguir avanzando. **The Police Story** peca en los mismos apartados que **The Protector**, su tosquedad en el control y el movimiento de los enemigos, carentes de toda inteligencia ya que únicamente seguirán un camino marcado como si no existiésemos. En **The Protector** esto podía tener un pase, por el ya mencionado componente de plataformas ya que es el comportamiento típico de los enemigos en un juego de ese estilo, pero **The Police Story** se acerca más a un juego de peleas, un *beat'em up*, y ahí ya es necesario otro tipo de patrones de movimiento.

Para terminar con los videojuegos basados en película, tenemos **Back to the Future** (バックトゥザフューチャー), programado por un viejo conocido como es Makoto Ichinoseki. El juego se publica el 21 de diciembre, casi coincidiendo con el estreno en Japón de la película, el 7 de diciembre, aprovechando así el tirón comercial. La licencia es únicamente para el mercado nipón, por lo que el juego no sale de sus fronteras.

De nuevo Ichinoseki demuestra su buen hacer, aunque en esta ocasión el nivel de dificultad se le va totalmente de las manos. **Back to the Future** es un frenético juego de habilidad, en el que controlando a Marty McFly debemos de esquivar a enemigos, pájaros, rayos y coches, pero todo sucede a una velocidad endiablada y, en niveles avanzados, es más que habitual que cuando ejecutamos un salto para esquivar a un enemigo, acabemos impactando contra otro sin tiempo alguno de reacción, lo que lo convierte en un juego frustrante. Además, a partir ya del tercer nivel la cantidad de enemigos y obstáculos es ingente, haciendo que sobrevivir sea una lotería.

Eso no tapa las virtudes del juego, que las tiene, como son los buenos gráficos, una melodía pegadiza y ese aroma de juego japonés de primeros de los 80. Además, los primeros niveles sí que son disfrutables.

El juego consiste en buscar en las ventanas de la ciudad hasta que topemos con los padres de Marty, momento en el que tendremos que guiarlos hasta el baile del encantamiento bajo el mar. Todo será exactamente igual hasta el noveno nivel, en el que tras hacer una vez más de celestinos de nuestros padres, tendremos que encontrar a Doc para llevarlo hasta la torre del reloj y así poder regresar a 1985.

Terminamos ya con los juegos basados en películas y es el momento de centrarnos en la nueva alianza de **Ponyca** con **SEGA**, quien ya era uno de los líderes en cuanto a producción de recreativas. Pero el acuerdo parece ceñirse a adaptar los juegos ya existentes en la consola SG-1000, y no parece que incluya nuevas conversiones de recreativas. Es por eso que los juegos que relataremos a continuación son siempre conversiones de SG-1000, en caso de que alguno de ellos no cumpla esta norma lo reseñaremos.

El 5 de mayo se publica **Champion Soccer** (チャンピオンサッカー) y no fue la mejor manera de empezar. El juego es un batiburrillo de *tiles*, el único *sprite* es la pelota, con lo que el movimiento de los jugadores es a golpes e incluso tenemos el famoso *colour clash*. La jugabilidad tampoco es nada buena, en ningún momento tenemos la sensación de controlar la pelota al no permitirnos hacer giros con ella y se convierte todo en un mero correcalles.

Mucho mejor es el **Champion Boxing** (チャンピオンボクシング), que se publica el 5 de junio, había sido diseñado por Yu Suzuki (鈴木 裕) y tras su paso por la SG-1000 había sido convertido a arcade, en una versión idéntica a la de consola con el único cambio de aumentar notablemente la dificultad. Un buen juego de boxeo, con varios golpes a nuestra disposición y cinco niveles a superar.

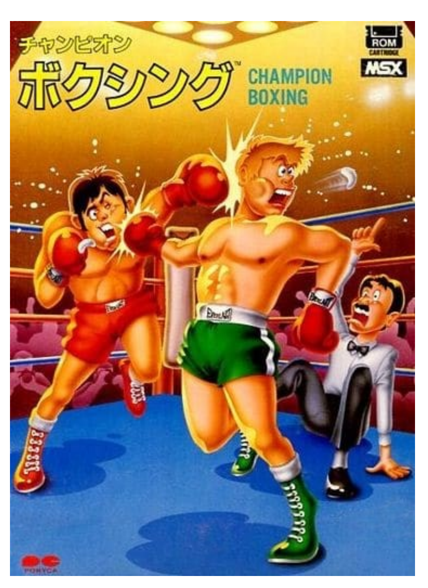
Para ofrecer unos gráficos coloridos, el juego opta por el uso de *tiles* salvo cuando los boxeadores golpean, momento en el que sus guantes pasan a ser *sprites*, una solución muy similar a la ofrecida por el **Konami's Soccer** aunque este juego de **Ponyca** es anterior. El aspecto de nuestro boxeador dista bastante de la de un boxeador profesional al uso, con una prominente panza asomando por encima del calzón, y si algo le falta sería que hubiese variedad de rivales, porque siempre nos enfrentamos al mismo rubio de bote con moreno de solárium.



Anuncio de Back to the Future y Challenge Derby



Marty guiando a sus padres al baile



Champion Boxing



A nuestro boxeador le faltan horas de gimnasio





Versión arcade y versión MSX



Zaxxon

Prácticamente todo lo dicho con el anterior juego podríamos repetirlo con **Champion Pro Wrestling** (チャンピオンプロレス) ya que está cortado por el mismo patrón, trasladando su jugabilidad a la lucha libre. Mismo sistema para elegir y ejecutar los golpes o llaves y las mismas virtudes y defectos, para un juego que salía dos meses después, el 5 de agosto. Las novedades destacables eran la perspectiva usada que permitía ver mejor el ring, aunque después los luchadores se movían en dos dimensiones y no podían ir hacia el fondo, y la posibilidad de tener un combate por parejas.

G.P. World (G．P．ワールド) sí que resulta ya una novedad y se coloca entre los mejores juegos de coches realizados para MSX hasta su salida, el 5 de septiembre de 1985. La versión original en esta ocasión es la de arcade, que tiene que sufrir una importante rebaja gráfica antes de ser llevada a SG-1000, ya que usaba Laser-Disc para ofrecer imágenes reales de los circuitos. La versión MSX, como en el caso de los anteriores juegos citados, es exactamente igual que la de SG-1000.

El juego nos planteaba el reto de superar 10 circuitos de 10 países diferentes, empezando en Canadá y terminando en Italia, teniendo en cada uno un tiempo límite para superarlo. Tres niveles de dificultad y un aspecto técnico más que suficiente, el juego imita la perspectiva del original y añade algún detalle como el giro de las ruedas al ritmo que movemos nosotros el coche. El control responde a la perfección por lo que no podíamos echarle la culpa en caso de terminar estrellándonos.

La representación de los circuitos, de cada curva, también es bastante notable y ayuda a crear una buena sensación de velocidad. Además, como guinda para el pastel, el juego incorporaba un editor de circuitos.

La llegada de **Zaxxon** (ザクソン) el 21 de septiembre a MSX significa la llegada de un arcade clásico. Un *shoot' em up* diferente por el uso de la perspectiva isométrica, aunque para facilitar el control del juego únicamente permite controlar la altura de la nave y desplazarse en horizontal por el fondo de la pantalla, no dando la oportunidad de avanzar hacia adelante. La novedad de la perspectiva hace que se diferencie del juego que imita, que no es otro que el **Scramble** de **Konami**, ya que si nos olvidamos de las tres dimensiones tenemos también un juego con misiles, torretas y el mismo método para recargar el combustible de la nave: a bombazo limpio sobre los depósitos. Pero no sería justo destacar también que su perspectiva isométrica era toda una novedad en el mundo de los videojuegos y era el primero en usarlo, de hecho, el título del juego, **Zaxxon**, venía de "proyección axonométrica isométrica" (AXONometric). También fue el primer juego arcade en tener un anuncio en televisión, del que se encargó **Paramount Pictures** por 150.000$.


全国一斉公開中
ポリス・ストーリー
香港国際警察
SCORE 0013100 HI-SCORE 0036500 BILL 12
POWER
PAUSE!
全国一斉公開のポリス・ストーリーをゲームでお届けします。今回ジャッキーは香港の特殊警察に扮し、麻薬シンジケートと対決する。ゲームでは、ジャッキーの警官が、フロアせましと暴れ回る。
プロテクターとは全く別の角度のゲームで、ちょっぴりロールプレイングの要素もある。プロテクターとポリス・ストーリーの2つのゲームでジャッキーのカンフーの面白さを2倍に楽しんで下さい。
MSX 解説書付 R49 X 5091 ¥4,900
製作/ポニー コンピュータデザイン/大塚達治
※ビデオ、ポニーより86年1月下旬発売いたします。
堂々、二大功夫・芸夢一挙誌上公開。
カンフー・ゲーム
POLICE
2本共に発売中
JACKIE CHAN IN THE PROTECTOR
プロテクター
SCORE 0000600 HI-SCORE 0010000 SCENE 10 CHAN 3
PAUSE!
POWER PONYCA
大好評のプロジェクトA、スパルタンXに続き、ポニカが贈る第三弾カンフーゲームです。従来のカンフーに思考的要素が加わって一段と楽しくなった。敵のキャラクターも魅力いっぱいで思わず「アチョー!」、壁を利用して「アチョ、アチョー!」。
どんなアクションにも手を抜かないジャッキーとどんなプログラムにも手を抜かないポニカだから面白い。
MSX 解説書付 R48 X 5086 ¥4,800
企画/東宝東和 製作/ポニー コンピュータデザイン/大塚達治
※ビデオ、ポニーより発売中!!VHS・ベータ共に¥14,800(96分)
©ゴールデン・ハーベスト・グループ
PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

アクセル全開、栄光のゴールを目指せ！

G.P.ワールド

9/5発売

© Sega Enterprises, Ltd.
ROM MSX 解説書付 ¥5,500
《8KB以上のRAMで作動します》

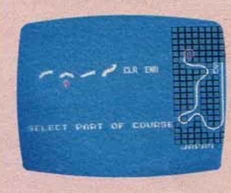


世界10カ国のサーキットが君の挑戦を待っている。リアルな音とスピード感は本物のレーサーになった気分だ。EDIT(エディット)機能でオリジナルコースも作れるのだ。



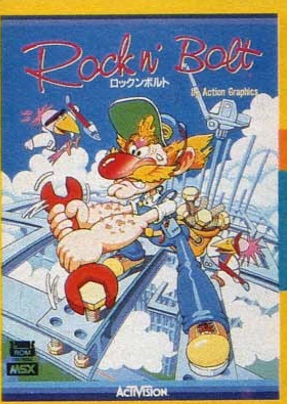


時速300kmの世界が君の挑戦を待っている。ローギアでマシンをひっぱり、ギアチェンジで一気に加速。直線コースをぶっとばせ。



ライバルのマシンを追い抜くにはテクニックが必要だ。ハンドル操作はもち論、ギアチェンジやブレーキのタイミングをおぼえよう。

これが噂のEDIT(エディット)機能。世界でただ一つ、君だけのコースを作れるのだ。自分で作ったコースを征服するのも快感だ。



右に左に飛び回り、超高層ビルを建てろ！

ちょっと知的なゲームを好きな君にぴったりのゲームだ。鉄骨をボルトで組合わせて、設計図通りに完成させよう。

発売中

ロックンボルト

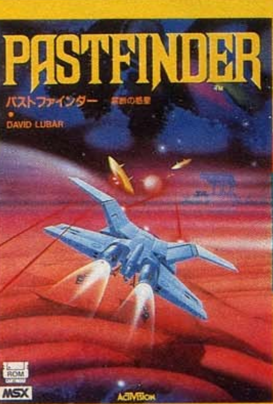
©ACTIVISION, INC.　Designed by ACTION GRAPHICS
ROM MSX 解説書付　R48X5511　¥4,800
《8KB以上のRAMで作動します》



画面右下の設計図通りに鉄骨を組合わせよう。鉄骨から鉄骨へとび移りボルトで止める。簡単に見えてもホントはむずかしいのだ。



さらに進むと鉄骨の数が増えて来る。制限時間内に完成させるのは至難の技だ。おまけに画面も1面から2面、3面へと増えてくる。



果てしなく続く遺跡探険、遺跡は何を語るのか！

パストファインダーとは未来の遺跡探険家のこと。200以上もある地域を探険して宝物を見つけるのだ。擬似3Dがカッコいい。

発発中

パストファインダー

©ACTIVISION, INC.　Designed by DAVID LUBAR
ROM MSX 解説書付　R48X5510　¥4,800
《8KB以上のRAMで作動します》



黄色い円型の物が宝物。これをたくさん拾い集めて基地まで運ぶ。遺跡の防衛システムや放射能汚染に気をつけろ。



超難関の移動型バリヤーだ。これをクリアするのは難しいが、これをクリアしないことには先に進めない。まだまだ探険は続くのだ。

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

Hay una segunda conversión de **Zaxxon**, realizada en este mismo 1985 parece que por **Philips** y convertida y distribuida en Reino Unido por **Electric Software**, pero en la comparación sale vencedora la versión de **Ponyca** en todos los apartados: tiene mejores gráficos, mejor sonido e incluso el control es algo más suave. Además, la versión de **Ponyca** hereda la melodía de la edición para SG-1000, que era una novedad incluso respecto al arcade, en el que únicamente se escuchaban disparos, explosiones y un zumbido que cambiaba la intensidad según la altura de nuestra nave.



Zaxxon llegó a tener versión en juego de mesa, como muchos otros juegos como Frogger o Pac-Man

Saltamos al 5 de noviembre con motivo de la salida de **Zoom 909** (ズーム９０９), que es como se conoce en Japón al arcade **Buck Rogers: Planet of Zoom**. La versión MSX adapta las dos primeras fases del arcade, ambas son en pseudo 3D y viendo la nave desde la parte trasera, pero tanto la tercera como la cuarta son exclusivas de la versión doméstica. La tercera está muy basada en el clásico **Asteroids**, incluida la vista desde arriba, y en la cuarta volvemos a la vista trasera para introducirnos en una lluvia de meteoritos y tratar de derribar a la nave nodriza enemiga. El efecto de los meteoritos acercándose es muy efectivo, y también la nave nodriza tiene un tamaño más que respetable.

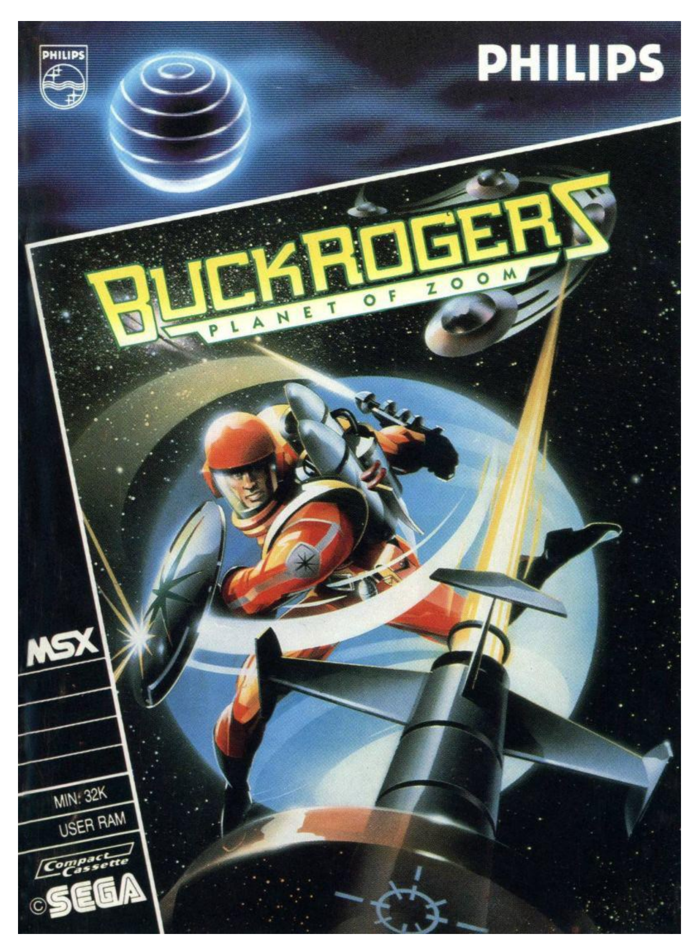
El arcade, pese a ser de 1982, tenía ya una cabinet dedicada bastante espectacular, pudiendo sentarte en su interior para controlar la nave. Como ya hemos dicho, fuera de Japón llevaba el nombre de la serie **Buck Rogers**, y casi que podemos considerar como una de las licencias más desaprovechadas que hemos podido ver, ya que se llamaba el juego **Buck Rogers** como se podía haber llamado de cualquier otra forma, porque en ningún momento aparecerá el propio Buck Rogers en pantalla.



Zoom 909

Hay una segunda versión de este juego, también lanzada en 1985 y de nombre **Buck Rogers**, distribuida únicamente en Europa por **Philips**, siendo el autor de la conversión **Electric Software** al igual que la versión de **Philips** de **Zaxxon**, acorde con la información recogida en la revista británica **MSX User**. Podemos considerarla complementaria a la de **Ponyca**, ya que adapta únicamente la tercera y cuarta fase del arcade, precisamente las dos que faltaban en la otra versión.





Buck Rogers, la versión europea

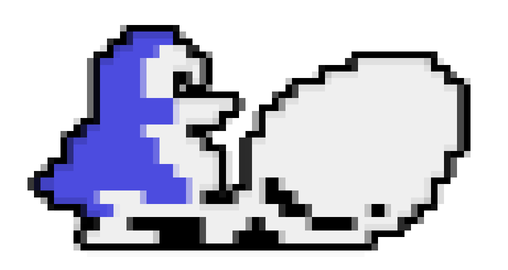

Hisao Oguchi en 2020

No es el único caso de un juego de **SEGA** que pasa por las manos de **Philips**, ya que adapta **Congo Bongo** y también se queda en el mercado europeo. Hay versión SG-1000, pero es notablemente diferente a la de MSX y no guarda relación alguna. Si alguien ve la versión arcade y encuentra paralelismos con el **Donkey Kong**, en lo que se refiere al primer nivel de ambos juegos, decirle que no está equivocado y que el parecido no es nada casual, ya que ambos arcades fueron desarrollados por una pequeña compañía tokiota: **Ikegami Tsushinki**, quienes también fueron autores de la recreativa **Zaxxon**. En los tres casos, los nombres de compañías mayores, **Nintendo** y **SEGA,** acabaron sepultando su autoría.

En ambos casos, **Buck Rogers** y **Congo Bongo**, previamente habían sido distribuidos para Commodore 64 y Spectrum en el mercado británico por **U.S. Gold**, dentro de un acuerdo entre la compañía y **SEGA**, que propició la conversión de más recreativas como **Tapper**, **Spy Hunter** o **Zaxxon**. Por este motivo, tampoco sería descartable que la versión de MSX tuviese a programadores británicos como autores.

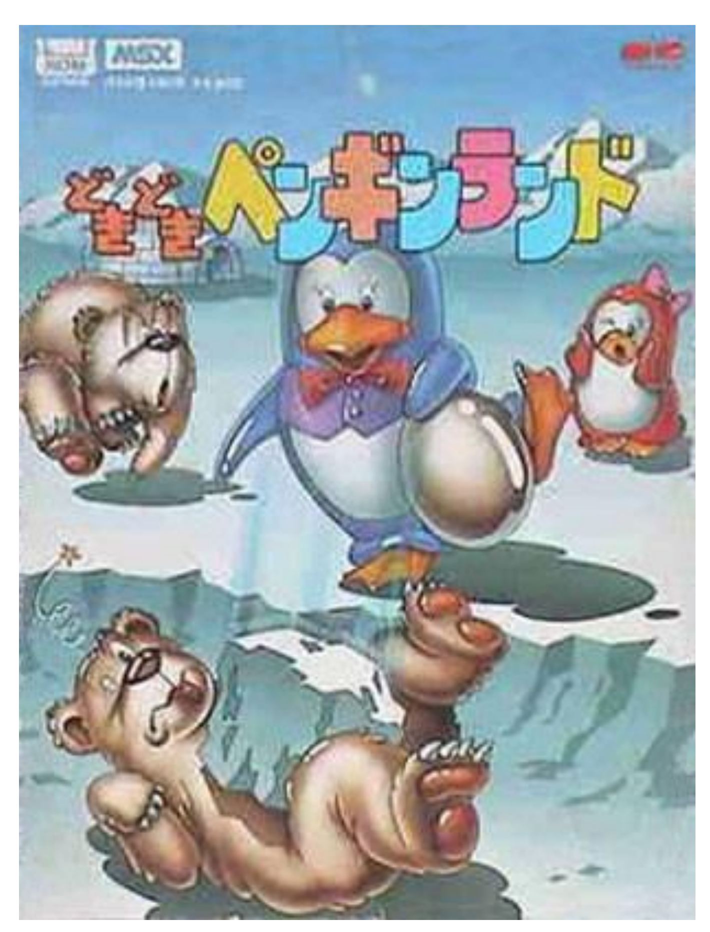
Terminamos con **Doki Doki Penguin Land** (どきどきペンギンランド), también aparecido el 5 de noviembre como **Zoom 909**, diseñado por Hisao Oguchi (小口 久雄) en el que fue su primer juego. Oguchi tuvo una exitosa carrera e incluso llegó a presidir **SEGA**, siendo actualmente presidente de **SEGA Sammy Creation**. Esta empresa se creó en 2004 tras la fusión de **SEGA** con **Sammy**, una compañía dedicada a la creación de pachinkos.

El argumento nos presenta al pingüino Adelie, que tiene el objetivo de llevar un huevo hasta el fondo de cada nivel donde le espera su esposa. El nombre, Adelie, es cogido del pingüino de Adelia, una de las especies más numerosas de pingüinos. En este caso, el juego se centra en el huevo, ya que el movimiento de la pantalla se hará en función de su posición en la misma y no en la de nuestro Adelie. Incluso si nos adelantamos demasiado y desaparecemos por la parte inferior de la pantalla, el juego automáticamente nos devuelve a la parte superior de la misma. En este caso es benévolo con el jugador y no aplica la típica muerte por salirse de la pantalla.



La dificultad radica en crear un camino viable para que el huevo pueda llegar al final, ya que podemos cavar eliminando piedras del camino, pero si lo hacemos caer desde una altura excesiva, marcada por una línea azul, el huevo se romperá al chocar con el suelo. Además, algunos animales nos podrán en apuros, como osos polares que se entretendrán pegándole puñetazos al huevo, o topos, que si nos alejamos mucho del huevo aprovecharán para acercarse a él. Sí, el rigor a la hora de colocar especies de animales de distinto hábitat no era el punto fuerte del juego.

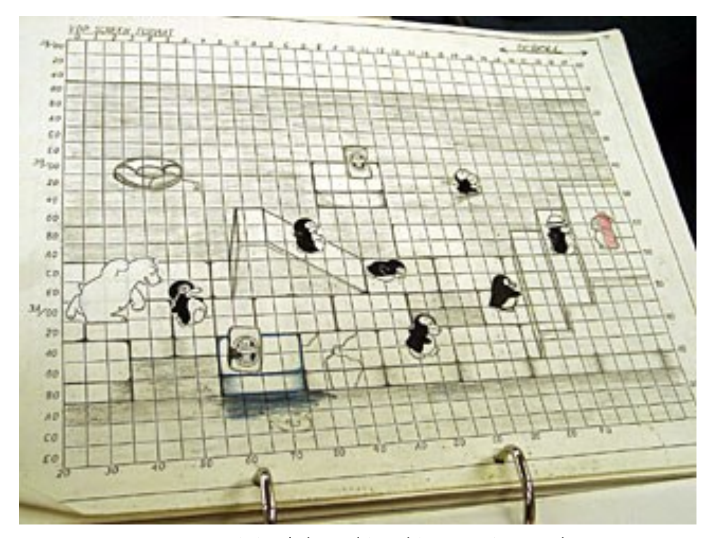
Por suerte, nuestro pingüino no es tan frágil como el huevo, y simplemente quedará aturdido si es atacado por un enemigo. Pero, pese a esa ventaja, los 25 niveles del juego serán todo un reto a superar y exigirán que el jugador se devane los sesos en muchas ocasiones. Lo curioso es que al llevar el huevo a su destino final, la señora pingüino lo romperá y de su interior saldrán diversos objetos, incluida una jarra de cerveza o diamantes. Con esto, ya no sabemos si el objetivo es salvaguardar al retoño o traficar con objetos pasándolos por delante de los osos.



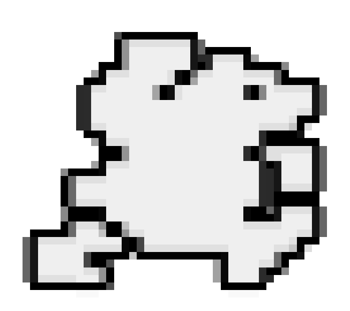
Doki Doki Penguin Land

La idea inicial de **Doki Doki Penguin Land** era un poco diferente, en lugar de una caída eterna el juego se iba a plantear con un movimiento lateral de la pantalla, pareciendo más una carrera de obstáculos con pendientes y escalones. Además, el nombre iba a ser **Penguin Mura wa Love Sensou!**

Además de un buen diseño de niveles, **Doki Doki Penguin Land** destacaba también en el apartado sonoro con una deliciosa melodía que nos acompañaba durante toda la partida. No se quedaba atrás el apartado gráfico, menos lucido al tener que representar los animales en un reducido tamaño, pero cumpliendo sobradamente.


Boceto original de Doki Doki Penguin Land

Posteriormente a las versiones SG-1000 y MSX, **SEGA** creó la versión arcade, aunque ésta venía a ser con un hardware como el de la SG-1000, por lo que no tenía ventaja alguna sobre las versiones domésticas. El juego se convirtió en una de las primeras franquicias de **SEGA**, teniendo continuaciones para Master System y Megadrive. Por último, en 1990 **Ponyca** volvió a aprovechar la licencia del juego para crear una versión para Gameboy.




COLPAX
Conversiones oficiales y no oficiales
COLPAX

La andadura de **Colpax**, marca de **Nippon Columbia**, en el MSX no fue todo lo exitosa que esperaban. Ya hemos visto sus inicios en 1984, y ahora, en 1985, nos toca ya decirles adiós con sus últimos títulos. Un final prematuro y más sabiendo que tenía una gran compañía detrás, pero, como ya hemos visto en 1984 y veremos ahora, la calidad de sus títulos nunca fue muy alta y acumulaba juegos que rozaban la mediocridad.

Quizá haya otra razón, más allá de la calidad de los juegos, y para abordarla primero hemos de señalar que más de la mitad de los juegos lanzados por la compañía en 1985 hoy en día no están preservados. Hablamos de **The Koikoi and Hanawase** (ＴＨＥこいこいＡＮＤ花合わせ), **W-ing** (対決！合体ロボ), **Data Baseball** (データベースボール), **Dial Number** (ダイヤルナンバー), **Matarou** (またろう), **Miracle Machine** (ミラクルマシーン) y **Ostrich** (オストリッチ) ¿Qué tienen en común todos estos títulos? Que todos ellos salieron en formato casete.

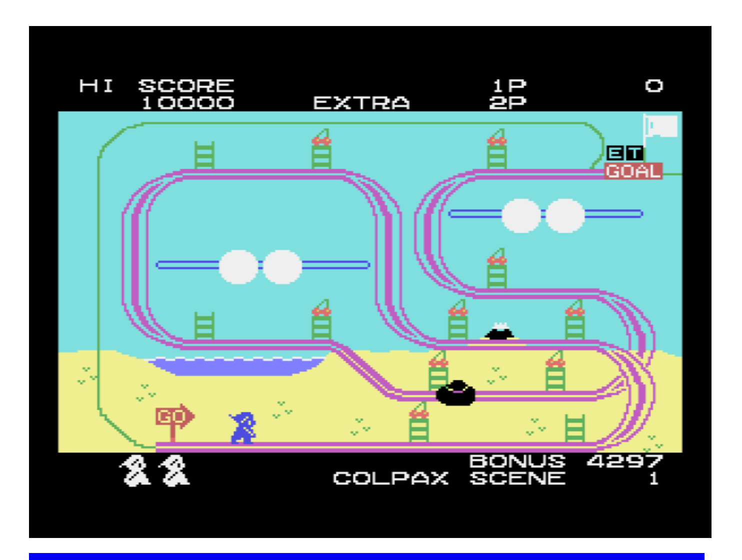
Hay que recordar que el principal negocio de **Nippon Columbia** era el de la música, y por ello estaban más familiarizados con el casete que con los cartuchos, muy similar a lo que ocurría con **Ponyca**. Pero el mercado japonés estaba dictando sentencia, y aunque es cierto que en los dos primeros años bastantes juegos de diversas compañías sí que aparecieron en formato casete, para 1985 el cartucho se había impuesto definitivamente pese a la diferencia de precio. La comodidad e inmediatez del cartucho era vital para los japoneses, además la Famicom estaba ganando el mercado lúdico y el poder adquisitivo del japonés medio hacía que no fuese un excesivo problema decantarse por los cartuchos.

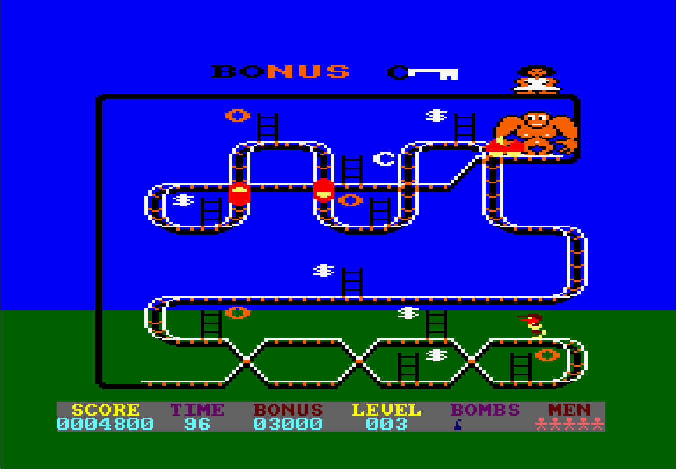
El mejor título de la compañía podría ser el **Mr. Do's Wild Ride** (ミスタードゥワイルドライド), de nuevo adaptación del arcade original de **Universal** y segunda vez que **Colpax** traía a MSX al payaso Mr. Do, aunque realmente era la tercera vez que aparecía el personaje en MSX ya que la segunda entrega, como ya hemos contado, corrió a cargo de **Sony** y esta tercera volvía a manos de **Colpax**, seguramente por eso en la portada de este juego se leía Mr. Do Part II. El arcade podría ser una evolución de otra recreativa de **Universal**, el **Go! Go! Coaster**, pero esto tampoco es posible afirmarlo con rotundidad ya que esta recreativa no se encuentra preservada y sólo se conserva material promocional de la misma.

De nuevo, volvemos a ver todos los elementos de las anteriores conversiones de **Colpax**, tenemos un *sprite* para cada personaje y no muy definidos, por lo que serán de un único color, y tenemos una versión recortada respecto al original, pasando de seis a únicamente tres niveles distintos. Además, se eliminan todos los objetos que se pueden coger durante el juego salvo las cerezas.



Mr. Do's Wild Ride, con su "Part II"perfectamente visible en la carátula, no vaya a ser que la gente se confunda

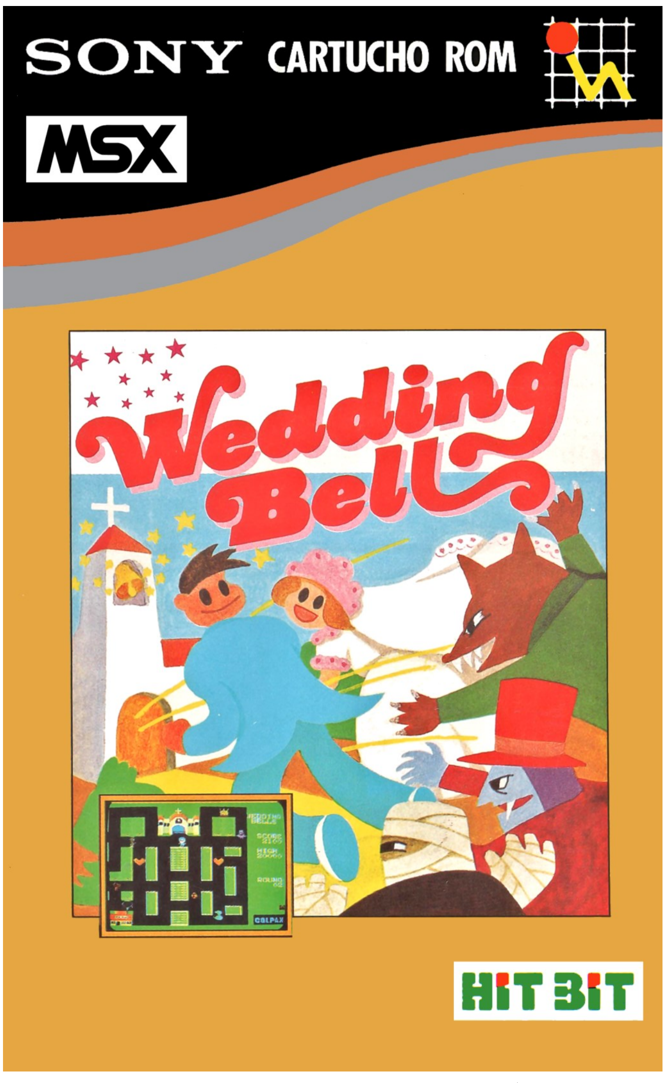




Kong sacándose un sobresueldo como vigilante en la versión CPC



Miau



Wedding Bells, a casarse para hacer la declaración conjunta

La conversión se la podemos asignar a Masamitsu Kobayashi (小林 成光), de Tokio, gracias a que dejó su firma dentro del código del juego. Loable trabajo el suyo, ya que, aunque quizá se encuentra un punto por debajo de la conversión de **Sony** de **Mr. Do's vs. Unicorns**, dejó un juego desafiante y bastante divertido, al necesitar estar siempre atento a nuestros movimientos y el de los coches de la atracción que tenemos que esquivar.

Aunque la de MSX fue la única conversión oficial en formato doméstico, sí que existió una conversión no oficial por parte de **Ocean** de nombre **Kong Strikes Back** para Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64. Sí, la compañía puso a Kong al mando de la montaña rusa dejando un juego bastante olvidable.

Sobre la prensa, lo más destacado que se puede decir es que no dijeron absolutamente nada. El mayor de los silencios para este juego que no fue analizado en ninguna revista. Únicamente apareció en **MSX Magazine**, en el número 1985-12, dando la noticia de su aparición.

Wild Cat (ワイルドキャット) es un juego que destaca por su simpatía, una especie de **Galaga** gatuno en la que en nuestra aeronave dispararemos desde el fondo de la pantalla con el objetivo de derribar el crucero enemigo. En algunas fases no podremos movernos de la parte inferior, pero cuando los enemigos sean cangrejos o mantas raya entonces sí, ya que estos nos intentarán también rodear y atacar desde atrás. Sus gráficos son coloridos y es la parte más agradable del juego, que quizá estaba falto de algún aliciente más para ser publicado en 1985, como podrían ser la posibilidad de conseguir más velocidad para nuestro avión o poder potenciar su disparo.

Wedding Bells (ウェディングベル) merece como mínimo un vistazo por su originalidad ¿Cuántas veces tendremos la oportunidad de jugar llevando a una pareja al altar para su boda? Quizá con los juegos actuales sea más común y exista alguno por ahí perdido con tal objetivo, algo así como "imagina tu boda", pero en 1985 no era un argumento muy trillado que se diga.

La originalidad no era la única virtud de **Wedding Bells**, por fin **Colpax** nos ofrecía unos protagonistas con dos colores, *sprite* sobre *sprite*, aunque los enemigos siguieran siendo monocromo se les perdonaba por la diversión que el juego ofrecía, sólo empañado por la rigidez de los protagonistas a la hora de girar las esquinas, muy típico en la época, y los traicioneros bordes de pantalla. El juego tenía *scroll*, pero sólo cuando alcanzábamos el límite de la pantalla ésta se desplazaba para volver a dejarnos en el centro, el problema es que podía aparecer en el mismo borde algún enemigo y quitarnos una vida sin poder hacer nada para remediarlo.

Quitando esos dos problemas, el juego era disfrutable y nuestro objetivo era llevar a la pareja hasta la iglesia. Primero a la novia y después al novio, se ve que en Japón no se estila eso de que la novia siempre llegue la última al altar con el novio esperando en la puerta.

Gyro Adventure (ジャイロアドベンチャー) parece ser la adaptación no oficial de **Sky Army**, arcade de 1982 creado por **Shoeisha**. Ni en la caja, ni en ninguna parte del juego se ve absolutamente ningún copyright distinto al de **Colpax**, por lo que podemos entender que la compañía se basó en el arcade, de forma descarada, pero sin pagar derechos por ello. Gráficamente suficiente, aunque se nota que el arcade era del 82, sí que se echa en falta más sonidos y música durante el juego, quizá podían haber copiado también la música del arcade, con el único problema que la melodía era el tema principal de **El Puente sobre el Río Kwai**.





Gyro Adventure y Sky Army

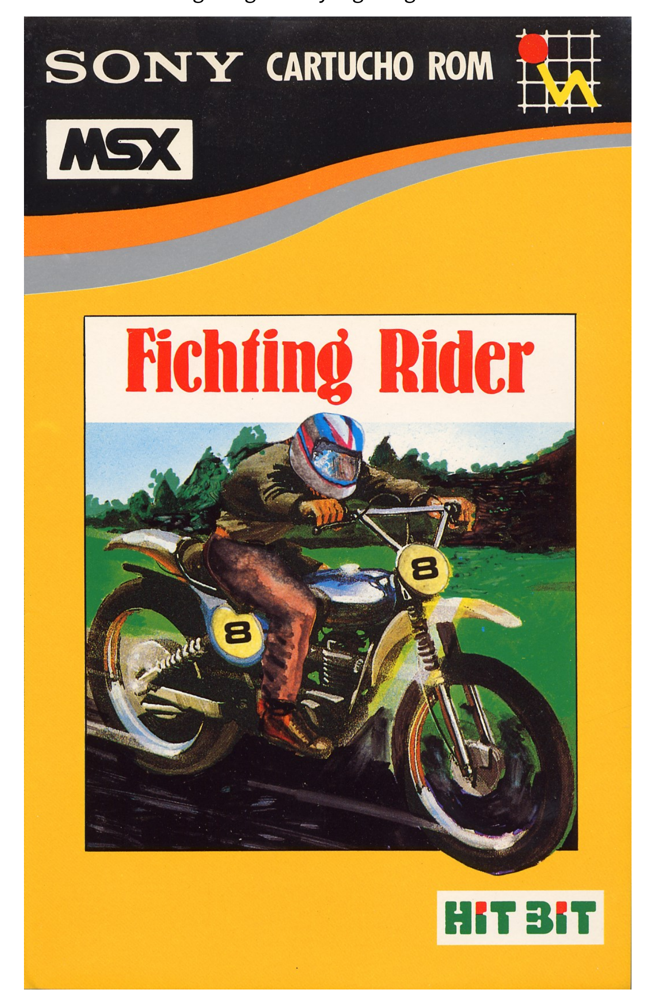




Fighting Rider y Fighting Roller

Fighting Rider (ファイティングライダー) tenía una perspectiva igual que la de **Hyper Rally**, pero parecía el hermano pobre. Para encontrar más parecidos nos podemos fijar en **Fighting Roller** (ファイティング・ローラー), arcade de **Kaneko** licenciado por **Taito** en 1983. Simplemente tendremos que cambiar al patinador por un motorista y tendremos el **Fighting Rider** con la carretera vallada, los obstáculos, la fase nocturna y prácticamente todo el juego.

El juego, sin ser un dechado de virtudes, resultaba entretenido y resultón en todos los aspectos técnicos. Una primera fase a modo de entrenamiento, y después tres fases de día, noche y atardecer, que se irán repitiendo indefinidamente. En España fue rebautizado como **Fichting Rider**, pero por una cuestión de error de transcripción.



Renombrado como Fichting Rider en España.
Al menos no lo cambiaron por Fisting

Jump Land (ジャンプランド) era un juego de plataformas en el que teníamos que coger los alimentos del nivel, constando cada fase de una única pantalla. Gráficamente resultón, musicalmente excesivamente repetitivo y unas mecánicas de juego suficientemente entretenidas, daba como resultado un juego del montón que no destacaba en ninguno de sus apartados y se limitaba a conseguir un suficiente. Eso sí, era otro juego más en el que aunque se nos ocultase el copyright podríamos adivinar que era de **Colpax**, el marcador en la parte derecha en azul era ya marca de la casa, y muchos de sus juegos parecían creados con el mismo molde.

Otros dos juegos lanzados por la compañía en este 1985 fueron **Pinball Maker** (ピンボールメーカー) y **Super Pachinko** (スーパーパチンコ). El primero era un editor de máquinas de pinball, programado por H. Isamu, que, aunque como novedad quedaba muy bien, era bastante esquemático y requería bastante paciencia para crear una tabla en condiciones. Eso sí, venía una tabla de inicio, pero sin mucho aliciente y además en algunos momentos la bola podía incluso salirse por los límites del tablero demostrando que el programa no estaba todo lo pulido que debería. El segundo era un simulador de pachinko, como su nombre indica, un juego japonés en el que apuestan con bolas en lugar de con dinero ya que está prohibido. Programado por M. Kanayama, quien ya había hecho el **Computer Othello** (コンピューターオセロ) para **Sony**.

ZAP CORPORATION
La vida del camionero



Para 1985, **Zap Corporation** pasaría de tener como distribuidora a **ASCII** a estar bajo el paraguas de **Sony**. Este cambio propició que **Zap** tuviera la oportunidad de participar en la trilogía de Bungeling, aunque haciendo el que seguramente es el juego menos conocido y reconocido de los tres.

Antes de cambiar a **Sony**, **Zap** creó para **ASCII** el **Glider** (グライダー), un original juego que mezclaba simulación y habilidad para el manejo del planeador. Simulación en pequeñas dosis, adecuado para un ordenador de 8 bits y cuatro pruebas que consistían en pasar por unas marcas en el sentido adecuado, practicar la puntería, aterrizar en las cuatro pistas disponibles por orden y, por último, tratar de mantener el avión el mayor tiempo posible en el aire.

Posteriormente, ya con **Sony**, **Zap** repite la fórmula de **Glider** y la traslada al espacio con **Cosmo Explorer** (コスモエクスプローラ). Aumenta la complejidad con un inventario para nuestra nave que sólo puede trasladar un objeto de cada vez, y el mapa es mucho más extenso con la misión de que colonicemos el espacio explorando y buscando los seis lugares donde colocar nuestras bases. La dificultad radica en la durabilidad de nuestra nave ante los impactos enemigos y un tanque de combustible que se antoja más que reducido para la enorme tarea que tenemos ante nosotros.

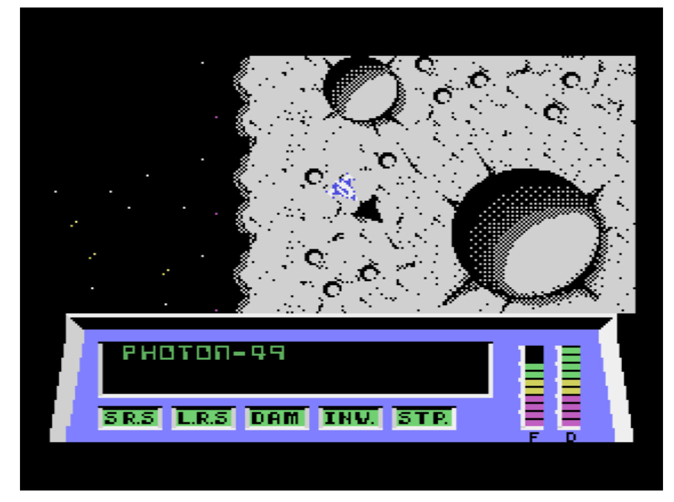
Pero antes, en febrero, publicó otro juego para **ASCII**, el **Fairy** (フェアリー), que posiblemente sea uno de sus mejores juegos por su variedad y simpatía. El juego tiene una escena inicial para introducirnos en el juego, colorista y muy acorde con el tono general del juego. Consta de cuatro fases distintas, cada una con una inspiración distinta. La primera es la de la fumigación, los gusanos, los *kemunva*, han invadido la casa y el objetivo es poner veneno en las hojas para que los gusanos las coman y mueran. La segunda es para expulsar a los ratones, los *chu chu*, de casa a base de zapatillazos, la habitación está a oscuras y usa un sistema de iluminación que recuerda a su juego de 1984, el **Midnight Building** (ミッドナイトビルディング). La tercera está inspirada en el juego japonés *amida*, hay que eliminar las arañas, las *kumotchi*, también con la zapatilla e inicialmente hay sólo hilos verticales por los que suben y bajan, pero con el tiempo las arañas tejerán conexiones horizontales entre los hilos, cuando nuestro personaje sube tendrá que seguir las reglas del *amida*. Por último, en la cuarta nos toca limpiar la casa pasando por encima de los restos que nos dejan los *cabitcho*. Una vez pasadas las cuatro fases el juego vuelve a empezar, tiene además cuatro mapas distintos en la segunda y cuarta fase, por lo que tras dar cuatro vueltas al juego, dieciséis fases, entonces sí que se repetirá completamente el juego.



Glider, surcando los cielos



Cosmo Explorer. El piloto no transmite mucha alegría



Parece que me he equivocado al girar en la rotonda

Fairy es un juego muy bien realizado y muy divertido, muy en la línea de los primeros juegos de los 80 consistentes en fases diferenciadas y sin un final definido. Además, tanto los coloristas gráficos como el sonido, con esa música que suena al ritmo de nuestro movimiento, están también a un buen nivel.

El 21 de julio es cuando se publica **Raid on Bungeling Bay** (バンゲリングベイ), tercera parte de la trilogía de Bungeling. El juego fue la primera creación de Will Wright, quien lo programó en un Apple II para ser publicado en Commodore 64, ya que creía que ya había mucha gente con experiencia en el Apple II y serían más capaces de exprimir la máquina que él, que era un novato, por eso escogió el Commodore 64 que llevaba menos tiempo en el mercado. Wright tenía pasión por los helicópteros desde los 5 años, cuando tuvo su primer viaje en uno, y por eso decidió que su juego debería tener helicópteros como elementos principales y para ello creó dos herramientas, Chedid y Wedit para crear personajes y los fondos respectivamente, y Wright se lo pasaba mejor moviéndose por el mapa que creando la acción del juego en sí.

Una vez terminado y ofrecido a varias empresas, fue **Broderbund** la que se hizo con él y lo convirtió en la tercera parte de la trilogía Bungeling. Sin embargo, aquella primera experiencia de Wright daría un fruto inesperado muchos años más tarde, porque todo lo que había disfrutado viajando por el mapa del juego, con esa perspectiva cenital, acabo siendo el germen del archiconocido **Sim City**.



Fairy, la limpieza es fundamental



Raid on Bungeling Bay. Punto final a una trilogía

El objetivo en el juego es destruir las seis fábricas del imperio Bungeling, al igual que ya ocurría en el **Chopper**, con el que guarda más de un paralelismo, según avanzamos los ataques enemigos se hacen más incesantes. Tenemos un portaaviones como base, en el que podemos recargar bombas y reparar el avión, y también hay zonas de aterrizaje en algunas islas, pero ahí sólo recargamos bombas. Seis fábricas no parecen muchas, pero al ser cada vez más resistentes a los impactos de nuestras bombas el juego se alargaba considerablemente.

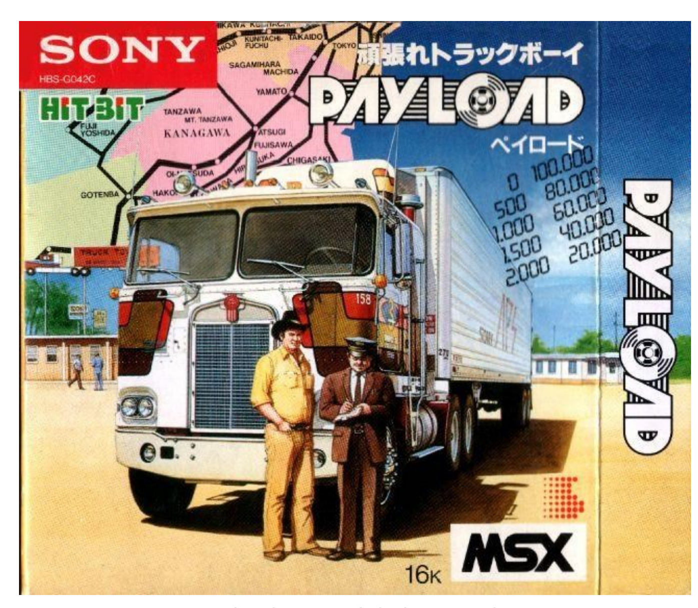
Dentro de los aspectos técnicos, el control era muy similar al del **Glider** y tenía el defecto de no aceptar diagonales, por lo que no se podía acelerar y girar al mismo tiempo. El *scroll* era el habitual del MSX, pero el juego tenía un efecto por el cual cuando comenzábamos a acelerar el helicóptero retrasaba su posición en pantalla, unido al movimiento del *scroll* se producía un efecto un poco brusco y al principio hasta confuso porque llegaba a dar la sensación de estar frenando en lugar de acelerando.

El 21 de noviembre se publica **Payload** (頑張れトラックボーイペイロード) o Esfuérzate Camionero Payload como sería el título completo en japonés. Una rara avis, un juego diferente en el que se entraba en el terreno de la simulación con el objetivo de conducir un camión a lo largo y ancho de Japón con el objetivo de ganar un millón y convertirnos en los dueños de la empresa. **Zap** se adelantaba así en más de 30 años a los actuales simuladores de conducción de camiones, porque en el juego no faltaba casi ningún detalle: diferentes paisajes, zonas de carga y descarga, conducción nocturna, autopistas, carreteras nacionales, conducción por ciudad, necesidad de repostar en gasolineras y de descansar. Hasta podíamos tener algún encontronazo con la policía por exceso de velocidad o exceso de carga, o si el conductor se cansaba demasiado no podría ni girar el volante, y si golpeábamos a otro coche tendríamos que pagar los desperfectos. Un juego tremendamente completo para 1985.



Will Wright

Más que correcto en el apartado gráfico, con bastante buen uso del color, en lo que se refiere al sonido usaba bien el PSG para los efectos sonoros, pero flojeaba con la melodía que se hacía muy repetitiva.

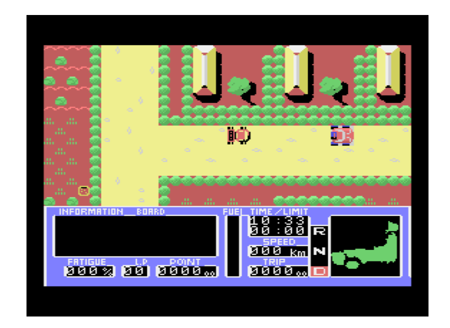


Payload, originalidad ante todo

Cuando se trata de juegos tan originales como **Payload**, siempre es interesante repasar su paso por las revistas para ver cómo lo trataron, ya que en ocasiones estos juegos pueden no ser entendidos y recibir peores críticas de las que merecen. No parece el caso de **Payload**, en España, la **Input MSX** no lo puntuaba, pero decía que era un juego "entretenido, divertido y completo". En Argentina, para la **Load MSX** estábamos ante un juego "realmente excelente".

Por su parte, la japonesa **MSX Magazine** le dedicaba un artículo en profundidad, explicando todos los pormenores del juego e incluyendo el mapa de las carreteras. Para la **MSX Club Magazine** de los Países Bajos, el juego merecía un 88 aunque señalaba algo bastante obvio, que el conducir por el lado izquierdo de la carretera se nos hacía bastante complicado a la mayoría de los conductores europeos. También en Francia la **Tilt** lo calificaba como un "muy buen juego", y le concedía 5 estrellas sobre 6 en interés.

Como se puede ver, el juego no fue analizado en muchas revistas, pero hubo unanimidad a la hora de destacar sus bondades y su innovación.

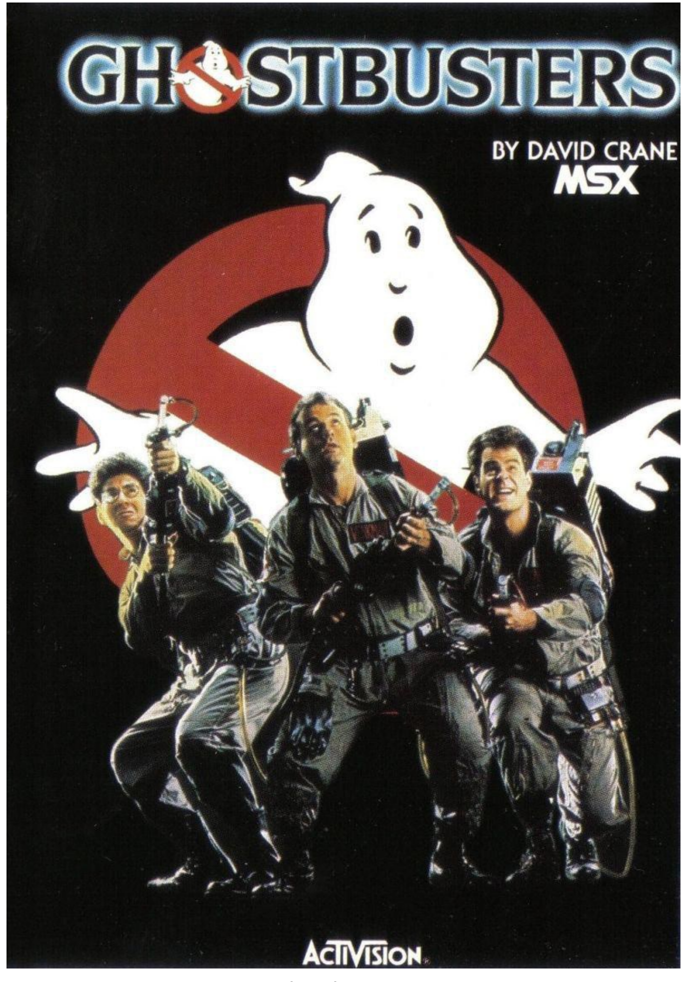



ACTIVISION
¿A quién vas a llamar?
TM
ACTIVISION®

1985 suponía el fin de una etapa de **Activision** en el MSX, la etapa en la que sus juegos eran portados a MSX por medio de **Ponyca**, principalmente provenientes de Colecovision y, por lo tanto, con un mayor aprovechamiento de las posibilidades que ofrecía el hardware del MSX. Cierto que todavía saldrían más juegos realizados por **Ponyca**, pero ya mucho más espaciados en el tiempo, sin esta avalancha de títulos del principio. Además, es como si **Activision** se subdividiera y en MSX terminaríamos teniendo los juegos realizados en Europa, casi todos provenientes directamente del Spectrum, algunos realizados en Gran Bretaña y otros convertidos en España.

El año comienza fuerte con dos lanzamientos de relumbrón en marzo. Primero el **Ghostbusters** (ゴーストバスターズ) basado en la película del mismo nombre, diseñado por David Crane y, según los créditos, estaría portado a MSX por Robert Rutkowsky. En este caso no había versión de Colecovision, aunque Rutkowsky hizo la versión para Tandy 1000 por lo que podría estar basada en ella la versión de MSX.

Una licencia como la de la película **Cazafantasmas** era muy jugosa, por eso **Activision** aceptó las exigencias de **Columbia** para hacerse con los derechos: debían hacer el juego en un escaso margen de tiempo para aprovechar al máximo la popularidad de la película. Seis semanas era el tiempo estipulado mientras que un juego solía llevar varios meses para completarse dentro de los estándares de calidad de Activision ¿Cómo consiguieron obrar el milagro? Pues lo que podría haberse convertido en otra historia como la del juego **E.T.** terminó por ser un éxito gracias a que David Crane tenía un as en la manga que se llamaba **Car Wars**. Crane llevaba tiempo trabajando en un juego de conducción con ese nombre, que también incluiría armamento para los vehículos. Cuando Crane vio la película, quedó encantado y quiso inmediatamente hacer un juego basado en ella, por lo que fue casi un paso instantáneo el cambiar las metralletas y los misiles que aparecerían en su **Car Wars**, por uno más apropiado para los cazafantasmas. Así, en el resultado final todo lo que sería la adquisición de equipaje, compra del coche y la escena de la carretera, eran todos del juego original de Crane, únicamente faltaba incluir el mapa de la ciudad, meter unos cuantos fantasmas y los *sprites* de los cazafantasmas para las escenas de captura de fantasmas. Claro está, también se añadió el karaoke para la canción de *Ghostbusters* de Ray Parker Jr.



Ghostbusters



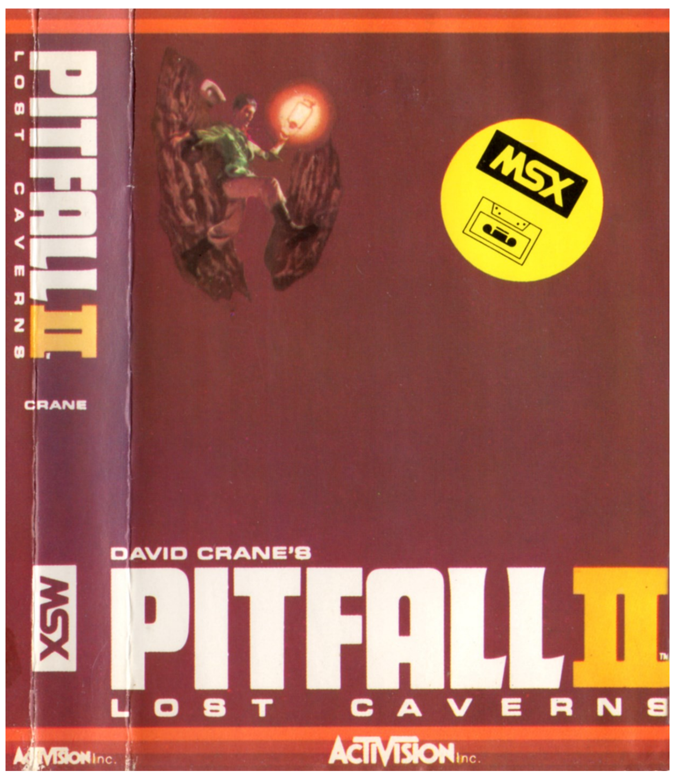
La fase del coche provenía del inédito Car Wars



Imagen promocional de la película



Marshmallow, el último obstáculo



Pitfall II, el regreso de Pitfall Harry

El juego seguía fielmente el argumento de la película teniendo en cuenta las limitaciones de la máquina, convirtiéndose en un título con parte de estrategia y parte de acción, una mezcla que lo hacía bastante más complejo que la media de los juegos de su época. El objetivo es recaudar dinero para poder devolver el préstamo inicial de 10.000$ antes de que el medidor de actividad paranormal llegue al máximo, momento en el que aparecerá el marshmallow gigante e iremos al enfrentamiento final. **Ghostbusters** era uno de esos juegos que le pedía algo más al jugador, una primera impresión podría ser negativa si no nos habíamos empapado del manual y comprendíamos que teníamos que saber qué elementos comprar y qué estrategia seguir.

Un título tan conocido debía tener un paso notable por las revistas, aunque sólo fuese en número de críticas, y así fue empezando por Francia, donde **Tilt** le daba 5 estrellas sobre 6 para una súper adaptación a MSX. En Gran Bretaña, **What MSX?** era de las menos generosas, pero aun así le daba un 7 al juego, poniéndole como pega que era un poco complicado en un principio, aun así reconocía que era original y lleno de variedad. **MSX Computing** lo colocaba como el 17º mejor juego para MSX hasta la fecha, finales de 1985, y terminaba el análisis con un guiño a una de las frases más conocidas de la película: "¿A qué vas a jugar? ¡Cazafantasmas!"

Respecto a la **Load MSX** argentina ya sabemos que era muy generosa en sus puntuaciones, pero con **Ghostbusters** lo fue todavía más rozando el 10 de media en todas sus valoraciones. En España, **MSX Magazine** también le concedía un 9 en adicción y lo ponía como ejemplo de "los avances conseguidos en colores, gráficos y sonido de nuestro ordenador", seguramente un poco exagerado el comentario. **MSX Extra** destacaba las posibilidades que ofrecía el juego, ya que "no sólo depende de tu capacidad de reflejos, sino también de tu habilidad para administrar las finanzas y desarrollar una estrategia". Para **Input MSX** el juego merecía 44 sobre 50, una nota muy alta para los baremos de la revista.

Para la neerlandesa **MSX Computer Magazine** el juego era "fascinante", aunque echaba en falta que el juego no tuviese voces digitalizadas como otras versiones, y es que esa voz era una de las características más notables de la versión original, la de Commodore 64. La japonesa **MSX Magazine** le dedicaba una noticia sin análisis alguno, algo bastante común en la revista.

El segundo lanzamiento de marzo es **Pitfall II Lost Caverns** (ピットフォールII 失われた洞窟), continuación de las aventuras de Pitfall Harry y también obra de David Crane, estando acreditado en la versión MSX, de nuevo, Robert Rutkowski, quien realizó la versión de Colecovision y siendo esta versión MSX una conversión directa de ésta, siendo por eso que aparece su nombre en los créditos.

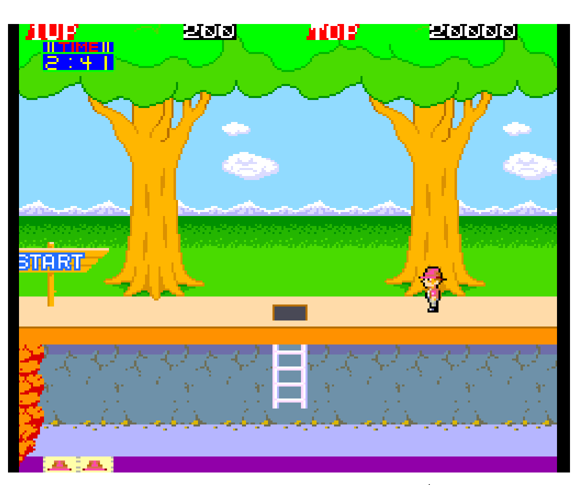
En esta segunda parte la experiencia se expandía respecto a la primera, el juego añadía pantallas de *scroll* vertical, zonas en las que nadar y globos para ascender por las cuevas, todo ello con la música del *Vals sobre las Olas* de Juventino Rosas como fondo. Se eliminaba el tiempo límite y ahora el reto era conseguir la mayor puntuación posible, teniendo en cuenta que los fallos restaban, pudiéndose conseguir un máximo de 199.000 puntos. El juego terminaba cuando conseguíamos el diamante Raj, rescatábamos a Rhonda, la sobrina de Pitfall Harry, y encontrábamos a Quickclaw, el temeroso puma del protagonista. Además, se podía buscar a la rata cavernaria para un extra de puntos y así poder conseguir el máximo.

Técnicamente resulta difícil reprocharle algo, se notaba que venía de Colecovision ya que aun siendo los gráficos bastante esquemáticos eran coloridos, el juego era original de Atari 2600, buen movimiento, *scroll* suave y música agradable. Dentro de los defectos, el principal era algún problema con la respuesta al teclado en algunas diagonales. Aun así, la japonesa **MSX Magazine** no parecía muy impresionada, le daba 3 estrellas y decía que le faltaba emoción. Recordemos que estamos en un juego en el que realmente no puedes morir, un concepto bastante más actual y que en 1985 resultaba hasta extraño. Evidentemente, en su posterior paso a arcade eso cambió, con unos gráficos y sonido muy mejorados y una aventura más acorde para una recreativa.



Quickclaw, el temeroso puma esperando por nosotros

La neerlandesa **MSX Computer Magazine** definía el juego como “fascinante”, adjetivo que hacía extensible a todas las obras de David Crane, y lo definía como “uno de los mejores juegos para ordenadores MSX”. En lo que respecta a Francia, la **MSX Magazine** lo calificaba de “aventura apasionante” y le daba cuatro estrellas, mientras que **Tilt** sólo le daba tres estrellas sobre seis por haber “envejecido” demasiado, la revista era de julio de 1985. La británica **What MSX?** decía que juegos de aventuras había pocos en MSX y que **Pitfall II** marcaba un listón alto para los siguientes que vinieran, pese a eso le daba un 7.

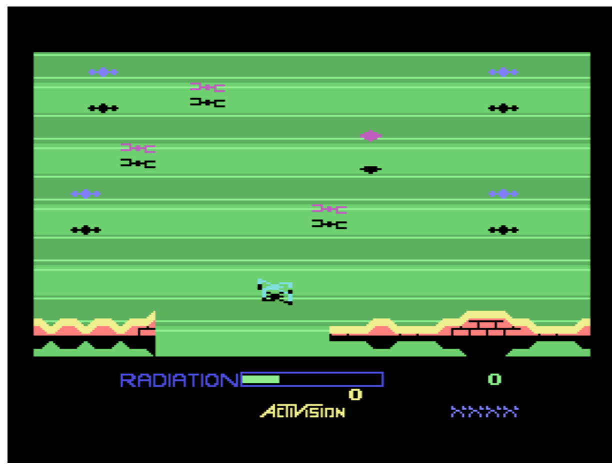


Pitfall II, notables mejoras en la versión arcade

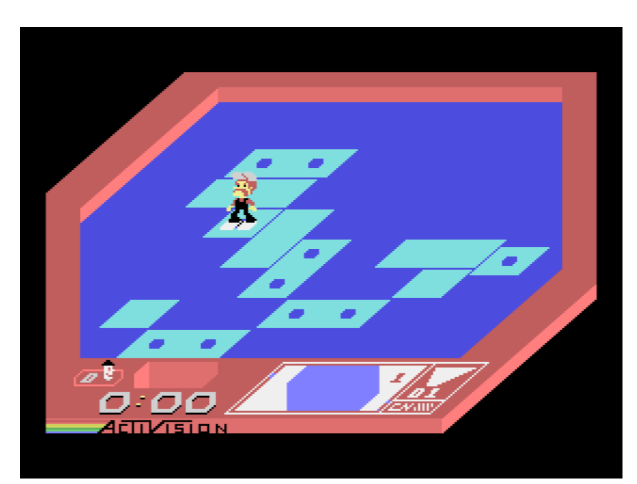
En cuanto a las revistas españolas, **MSX Magazine** le concedía un 8 en todos los apartados menos en rapidez, que bajaba a 6, una de las consecuencias de jugar en formato PAL. La **MSX Extra** solía ser parca en sus análisis, y con **Pitfall II** no era una excepción ya que su artículo valía casi más como instrucciones del juego que como crítica casi limitándose a decir que era “un juego entretenido y que además crea afición”. Por último, en **Input MSX** recibía 37 sobre 50, para esta revista el juego tenía “una total vigencia” en claro contraste con la **Tilt** pese a ser la edición de abril de 1986, analizando el juego casi un año después de la revista francesa. También es cierto que el panorama del videojuego en España era muy diferente al de Francia.



Pastfinder



Pastfinder, luchando contra la radiación



Rockn' Bolt, puzles con tornillos

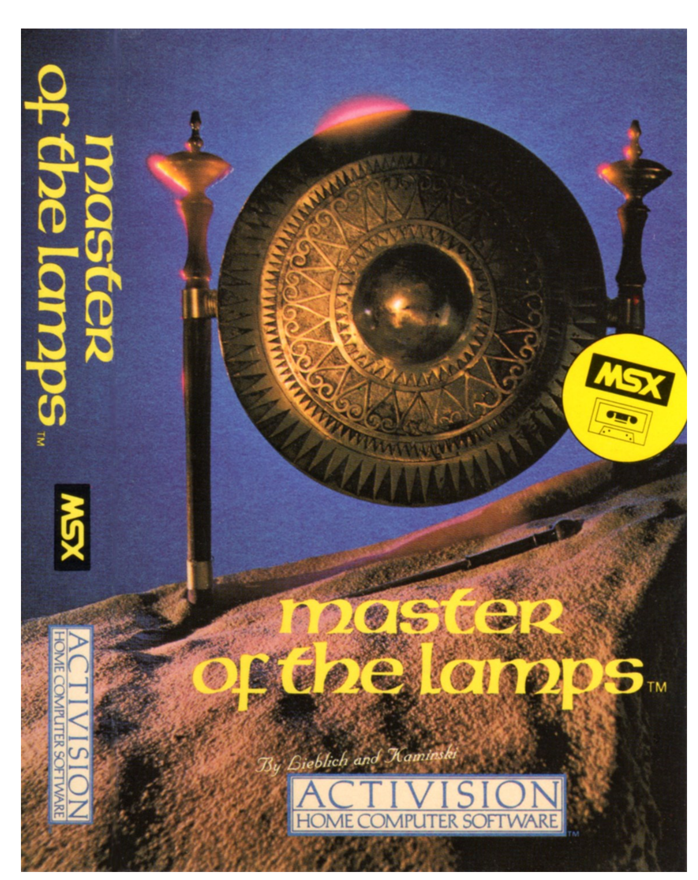
El 5 de julio se publica **Pastfinder** (パストファインダー) siendo creado originalmente para Atari 8-bit por David Lubar y portado a MSX por **Ponyca**, como el resto de los juegos de **Activision**. El propio Lubar contaba que **Pastfinder** fue un juego ensombrecido por **Ghostbusters**, publicado en las mismas fechas y siendo David Crane el autor, que además era presidente de **Activision**, se entiende que los esfuerzos en publicidad fueran a parar al **Ghostbusters**, además un juego basado en una película de éxito siempre tendría más tirón. Lubar quería llamar al juego **Shadow Walker**, pero recibió la negativa de la compañía y acabó llamándose como lo conocemos.

En sus primeras etapas de desarrollo el juego se veía en vista cenital, pero Lubar recibió la sugerencia de hacerlo girando la perspectiva unos 45 grados para darle mayor espectacularidad. Este cambio suponía un problema que muchos programadores no solían tener en cuenta, que es la colisión entre *sprites* en el eje Z. Es muy habitual ver juegos que usan perspectivas de profundidad y la consecuencia es que *sprites* que están a diferente altura acaban colisionando pese a que vemos claramente que no debería ser así. Lubar lo solucionó haciendo que el juego comprobara la colisión tomando como referencia las sombras de los personajes, por lo que se evitaba que el jugador se desesperara al recibir daño por contacto con enemigos que están en otros planos de profundidad.

La base del juego era la exploración, un nuevo mundo en el que luchar contra la radiación imperante y el sistema de defensa a base de robots, que sobrevive a una civilización ya extinta. Al igual que **Ghostbusters**, **Pastfinder** era un juego curioso para la época demostrando que **Activision** quería seguir innovando.

Justo un mes más tarde, 5 de agosto, es el turno de **Rockn' Bolt** (ロックンボルト), de nuevo una conversión de Colecovision que a su vez había sido realizada por **Action Graphics**. Un juego de puzle en perspectiva isométrica que pasó bastante desapercibido, pero con unas buenas mecánicas jugables. El juego consistía en conseguir fijar las plataformas móviles, en algunos niveles simplemente podíamos fijarlas donde quisiésemos mientras nos garantizásemos un camino de vuelta, mientras que en otras nos ofrecían un pequeño mapa en la parte inferior derecha para que supiéramos dónde teníamos que fijar cada plataforma.

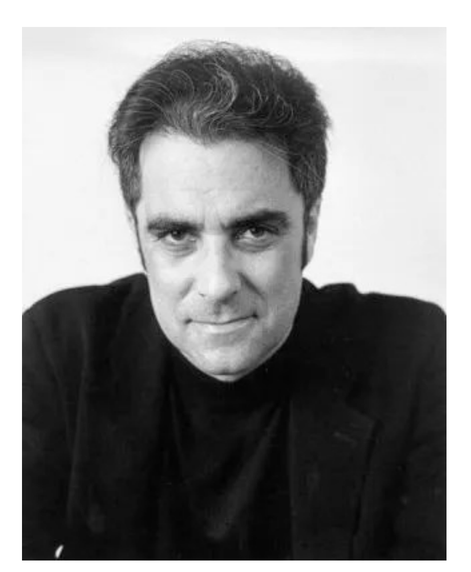
Siguiendo por la vía de la originalidad, el 10 de octubre aparece el **Master of the Lamps** (マスターオブザランプ), posiblemente uno de los primeros videojuegos musicales de la historia. En este original juego el protagonista era un príncipe árabe que tenía la misión de pasar las pruebas de tres genios. Cada uno de los genios ponía siete pruebas, todas divididas primero en un viaje en alfombra, en el que con una convincente perspectiva había que atravesar los rombos que marcaban el camino, y una segunda en la que el príncipe está frente a ocho gongs cada uno con una tonalidad y un color diferente y es aquí donde aparece el juego musical, el genio fumará de una cachimba y las volutas de humo generarán notas musicales, entre 2 y 8 según el nivel, y serán las que tengamos que replicar antes de que lleguen hasta nosotros quitándonos una vida.



Master of the Lamps

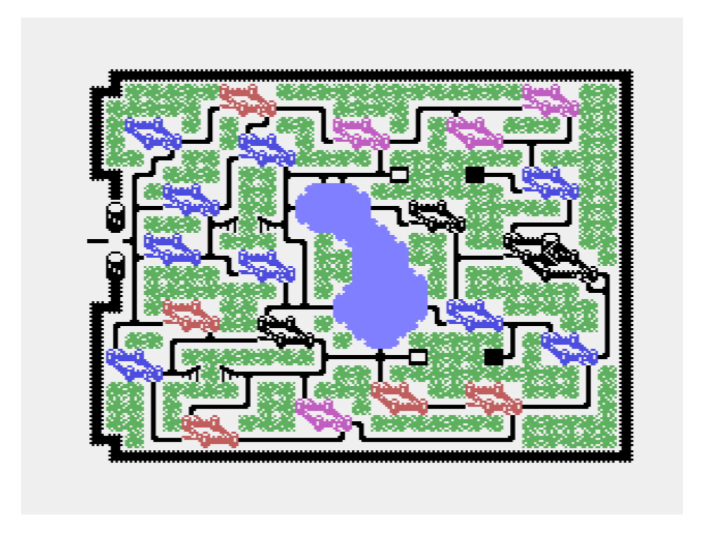
Cada uno de los tres genios pondrá unas pequeñas variaciones a la prueba musical, el primero dejará oír la nota y se verá también el color para poder identificarla con su gong. Con el segundo la nota no sonará, pero seguirá viéndose el color de la nota. El tercero será ya el más complicado para los que no tengan oído musical, porque no se verá el color y habrá que guiarse únicamente por el sonido.

Siendo un juego con temática musical lo lógico es que la banda sonora del juego acompañase, y en MSX no defraudaba con un buen uso del PSG y melodías variadas. Era su punto fuerte, pero el apartado gráfico tampoco estaba nada mal, no había que representar muchos personajes en pantalla, de hecho únicamente nuestro príncipe y los genios, pero los fondos estaban bien conseguidos y el viaje en la alfombra, como ya hemos dicho, resultaba fascinante las primeras veces por esa sensación de profundidad conseguida de forma tan simple y eficaz. Todo ello era heredado de la versión original para Atari 8-bits, diseñada por Peter Kaminski y programada por Russell Lieblich, quien se notaba que además de programador era músico. Una pena que si el jugador conseguía llegar al final en la versión MSX, tarea nada sencilla, lo que vería sería una imagen corrompida por algún error al realizar la conversión.


Russell Lieblich

Para cerrar 1985, en noviembre es el turno de **Alcazar: The Forgotten Fortress** (アルカザール), de nuevo portado desde Colecovision del original de Tom Loughry. Una aventura en un mapa en el que tendremos que escoger el camino que nos lleve hasta el Alcázar y allí sentarnos en el trono para obtener sus riquezas. Desperdigados por el mapa habrá 22 castillos, no siendo necesario atravesarlos todos.


Peter Kaminski



Alcazar, aquí vemos todas las fortalezas que podremos atravesar

Quizá un punto por debajo en cuanto a nivel gráfico, pero mantiene la intención de **Activision** de darle mayor profundidad a sus juegos teniendo que escoger cuidadosamente el camino que vamos a recorrer, ya que en cada castillo podremos conseguir distintos objetos y también nos enfrentaremos a distintos enemigos.

Otra vez **Activision** le pedía al jugador una lectura concienzuda de las instrucciones para poder jugar a **Alcazar** en condiciones. Cada objeto que se podía coger tenía su utilidad determinada, bien para superar un obstáculo o bien para eliminar a algún enemigo, y no conocerla suponía fracasar en la misión de forma casi automática. Para aumentar su vida útil, el juego ofrecía cuatro niveles de dificultad variando el número y la velocidad de los enemigos, el número de vidas con las que iniciábamos la partida, y la manera en la que podremos conseguir las llaves.

Curiosamente, con este juego ocurrió lo mismo que con **Pitfall!** y fue publicado en Japón, en formato cartucho, y nunca llegó a Europa ni tuvo versión en casete. La excepción, en este caso, sería una edición en cartucho de **Al Alamiah** publicada en los países árabes.



今、いちばん新しい、アクティビジョンのロールプレイングゲーム。

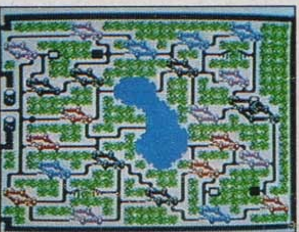
ALCAZAR
アルカザール

いままでに何人もの探検家がアルカザール城の謎を解き明かそうとしては消えていった。君は一枚の地図をたよりに、数々の古城の中を探検しながらアルカザール城をめざして進まなければならない。そして、アルカザール城の中に入り、王位の部屋を見つけ出し、伝説の王位の座につくのだ。

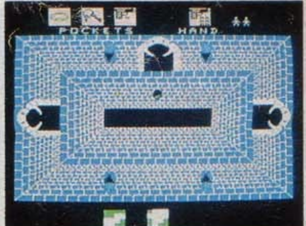
© ACTIVISION, INC.
Designed by TOM LOUGHRY
ROM MSX 解説書付　R48 X 5513 ¥4,800

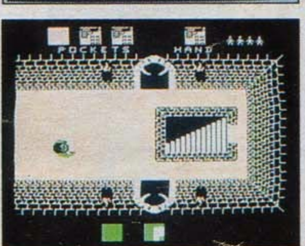


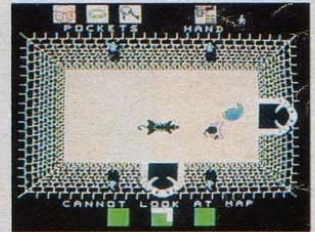
アルカザール城の周りは、森に囲まれ、いくつもの古城がたちならび、湖がゆくてをはばんでいる。そして、それらの古城にはたくさんの部屋がある。君はその全てを探検し、アルカザール城へたどり着くためのいくつかの物を手に入れなければならない。しかも、古城の中には、虎や毒グモ、グリフィン、魔人などの恐しい敵が待ちかまえている。それらの敵をやっつけるための物が古城の中にはあるのだが、その使い方が全く不明なのだ。君に与えられた物は一枚の地図とピストルだけだ。この悪条件の下で、果して君はアルカザール城の王位の座につくことができるだろうか!?

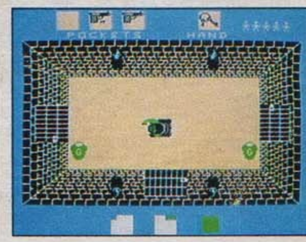












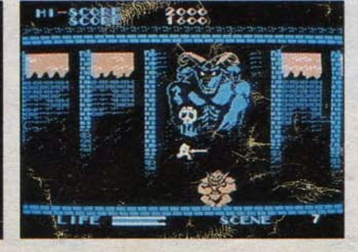
アクションロールプレイングゲーム登場！

クルセーダー

発売中

十字軍戦士ザーバックは、魔王にさらわれた王女ティアリーを救うべく魔城へ向かった。ドラゴンナイトなど数ある敵をくぐり抜ける度に彼はパワーを増してゆく。そして最強の敵魔王との対決だ。MSXのアクションゲームの中で最高といっていいグラフィックの中、君はザーバックになり思う存分戦ってくれ。









PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

TOSHIBA-EMI
Siguen atrayendo multinacionales



Toshiba se funda en 1939 bajo el nombre **Tokyo Shibaura Denki K.K.**, fruto de la unión de dos compañías: **Shibaura Seikaku-sho** (株式会社芝浦製) y **Tokyo Denki** (東京電気株式会). La primera, **Shibaura**, se inició bajo el nombre de **Tanaka Seisakusho** (田中製造所) en julio de 1875 y fue la primera compañía japonesa en manufacturar equipamiento telegráfico, trabajando también con otros componentes eléctricos. La empresa tuvo su mejor momento comercial en 1881, cuando, por petición de la armada japonesa, comenzaron a fabricar minas y torpedos. Sin embargo, cuando la armada comenzó a fabricar su propio armamento, la empresa entró rápidamente en crisis y fue finalmente absorbida por el banco **Mitsui**, su principal acreedor, pasando a llamarse **Shibaura Seisakusho** (芝浦製作).

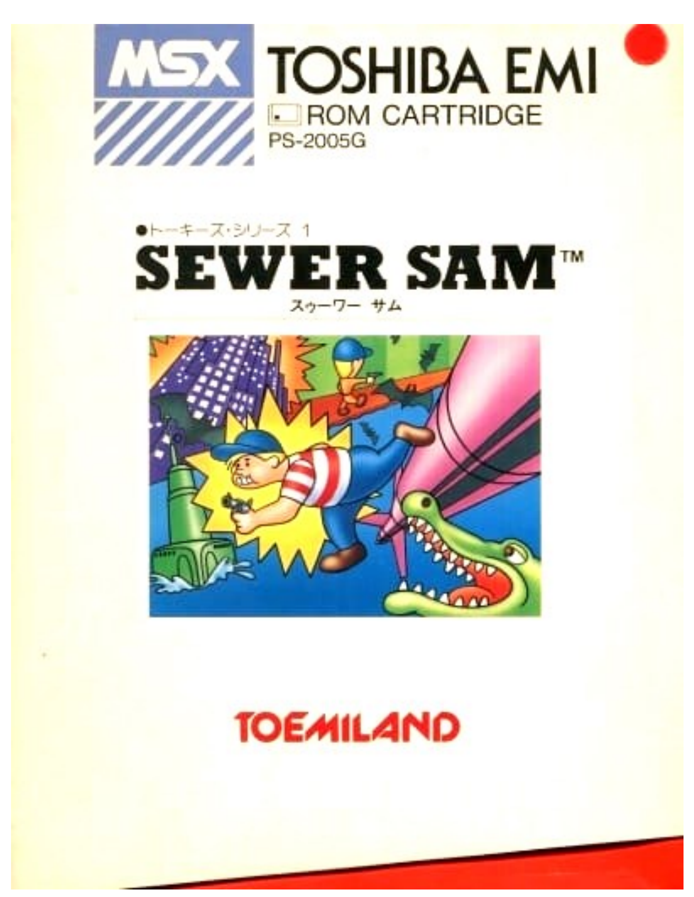
Por otro lado, **Tokyo Denki** se creó bajo el nombre de **Hakunetsusha** (白熱 舎) en 1890, especializado en la fabricación de bombillas. Debido a una situación económica bastante precaria, en 1905 es cuando cambia su nombre a **Tokyo Denki** y la compañía estadounidense **General Electric** adquiere el 51% de la empresa, brindándole apoyo logístico y financiero.

Finalmente, en 1939 ambas compañías, **Tokyo Denki** y **Shibaura Seisakusho**, se unen formando **Toshiba** (東芝), abreviatura de **To**kyo **Shiba**ura Denki. La unión es fructífera y poco a poco la empresa va expandiendo sus frentes de negocio, hasta que el 1 de octubre de 1960 crea **Toshiba Musical Industries**, llegando posteriormente a un acuerdo con **Columbia** para que la compañía británica pudiese lanzar sus discos en Japón a través de **Toshiba**. En octubre de 1973 **Capitol EMI** inyecta capital a **Toshiba** y adquiere el 50% de la compañía, cambiando su nombre a **Toshiba-EMI**.

Es ya con este nombre, y siendo una importante empresa musical, cuando decide entrar en el mundo del software para ordenadores personales creando su sello **Toemiland**. Con una imagen fácilmente reconocible, cajas blancas con una franja inferior roja y la portada en un pequeño recuadro central, cartuchos blancos que mostraban poco más que el título del juego y el manual en rojo, **Toshiba** entra en 1984 como distribuidora, aunque pronto trata de ofrecer sus propios juegos. Para hacer una rápida entrada como desarrolladora, llega a la misma conclusión que otras compañías y busca un acuerdo para poder convertir juegos desde otras plataformas a MSX, como puede ser Colecovision, y es por ello por lo que inicia una colaboración con la empresa canadiense **Interphase Technologies**, propiedad de Stephen Willey y que tenía su centro de operaciones en su propia casa en Vancouver.



Anuncio de Toshiba con algunos de los artistas que distribuía en Japón



Sewer Sam en una de las características cajas de Toemiland



Submarinos soviéticos en las alcantarillas


Johnny Hart

Por establecer un paralelismo, **Toshiba** realiza una maniobra muy similar a la realizada entre **Ponyca** y **Activision**, teniendo así a su disposición unos cuantos títulos de Colecovision que puede convertir de forma rápida y bastante sencilla a MSX obteniendo un buen rendimiento económico, aunque en este caso parece que **Interphase** sí que es quien se ocupa de hacer las conversiones desde Canadá, y no lo hace ningún grupo de programación japonés de **Toshiba**. Al menos, eso es lo que se desprende tras echar un vistazo al código del juego, firmados todos desde Vancouver, y teniendo en cuenta que algunos de estos juegos no habían sido obra de la propia **Interphase** en Colecovision.

Ya en 1984 llegan los primeros títulos de **Interphase** a MSX, **Sewer Sam** (スゥーワーサム) nos introduce en la red de alcantarillado de Nueva York, donde se han colado tres submarinos soviéticos y nuestra misión es eliminarlos con la única ayuda de un revólver de seis balas. Tal argumento, hijo de la guerra fría y del cine de acción preponderante de la época, nos dejaba un juego con una interesante perspectiva tridimensional al recorrer las alcantarillas, con un protagonista que podía correr, nadar y subirse por las paredes, y un par de voces digitalizadas que, aunque en MSX hay bastantes ejemplos de juegos que las usan, en Colecovision, plataforma de origen del juego, era muy raro verlo.

También en 1984 se publicaba **Aquattack** (アクゥアタック), un émulo de 007 llamado Capitán Blitztek que viajaba en lancha motora y en ala delta esquivando y derribando a sus enemigos. Un juego consistente en tres fases distintas que se repetía indefinidamente. Obviamente, también se trataba de una conversión de Colecovision.

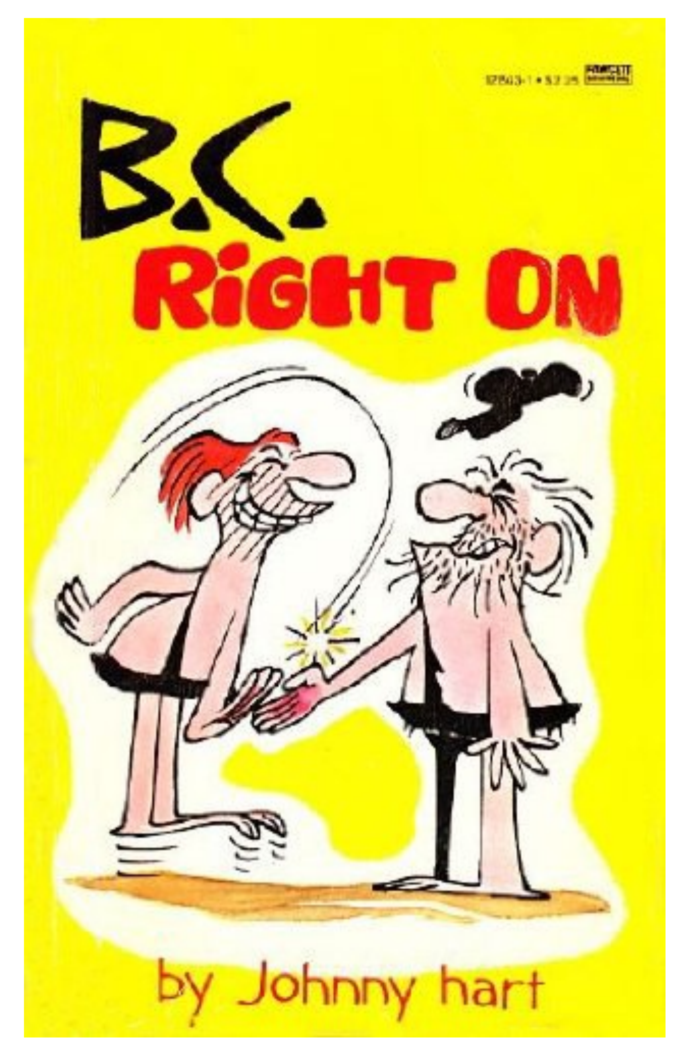
Ya en 1985, **Toshiba** lanza **B.C.'s Quest for Tires** (クエスト -太古の恋物語-) siendo uno de esos casos en los que **Interphase** no ha hecho la versión para Colecovision, pero sí que se ocupa de la conversión directa a MSX, concretamente la firma N.R. Dick. Aunque no disponemos de fecha exacta de salida de este juego, por las fechas en las que fue publicado en la **MSX Magazine**, es muy posible que se diese la curiosidad de que este **B.C.'s** apareciese en el mercado posteriormente a su segunda parte, cuya conversión corrió a cargo de **Comptiq** y nada tenía que ver con **Toshiba**.

B.C.'s era adaptación de las tiras cómicas de Johnny Hart, cuya publicación había iniciado el 17 de febrero de 1958 y que ha seguido su andadura de forma regular hasta nuestros días, aún tras el fallecimiento de su autor el 7 de abril de 2007. Los hermanos Mick y Mason Mastroianni, colaboradores, y su propia hija, Perri Hart, como rotulista y colorista, han continuado su obra.

El protagonista de la aventura es Thor, que ha de rescatar a Cute Chick montado en su monociclo de piedra. El desarrollo del juego recuerda mucho en algunas partes al arcade **Jungle Hunt**, y en otras también se pueden ver reminiscencias del también arcade **Moon Patrol**, con unas mecánicas de salta y esquiva que también nos puede recordar sobre manera a las maquinas estilo **Game & Watch**.

Cuatro niveles de dificultad y variedad de situaciones a lo largo de sus 9 fases que se repiten indefinidamente, para un juego que oficialmente se publicó únicamente en Japón, con la ya mencionada marca **Toemiland**, y sólo llegó a Europa por cauces poco legales como podían ser las revistas italianas recopilatorias, en una de las cuales este juego fue publicado bajo el nombre de **Ruote e Cavernicoli**.

Técnicamente irreprochable para su época, al igual que en su segunda parte el juego ofrece un *scroll* suave y personajes de gran tamaño y colorido, además de un buen repertorio de situaciones cómicas, acordes a las historietas en las que se basa.



Cómic de B.C.



B.C.'s Quest for Tires

Blockade Runner (ブロッケードランナー) seguía las mismas pautas en lo que respecta a los juegos de **Interphase** para MSX: conversión de Colecovision. En este caso, bastante menos destacable este *shoot'em up* en tres dimensiones por lo repetitivo de su desarrollo, zona de meteoritos y una única nave enemiga al mismo tiempo, y el hecho de tener que estar continuamente ahorrando disparos para poder llegar al final de la travesía. Estas características convertían al juego más en uno de supervivencia que de acción, ya que el objetivo real era minimizar daños para que el escudo no sufriese demasiado, y al ser niveles bastante largos la poca acción que ofrecía podía hacerlo bastante aburrido.

Fathom (人魚伝説) o **Ningyo Densetsu** era originalmente de la compañía **Imagic**, de nuevo **Interphase** realizaba una conversión desde Colecovision para MSX de un juego que no era suyo. Respetando todas las características del original, lo único que se podía echar en falta era el sorteo que había en las ediciones para Coleco y Atari 2600, que consistía en tratar de contar los tridentes que aparecían en un póster que venía con el juego. Se desconoce si hubo ganador del premio de 1.000 dólares.

La misión es rescatar a Neptina, hija de Neptuno, y para ello controlaremos a un delfín con la misión de encontrar antes el tridente de Neptuno. Este corto juego de habilidad podría llegar a recordarnos a un juego bastante posterior, **Ecco the Dolphin**, ya que no han sido muchas las ocasiones en las que hemos podido controlar a un delfín y también por la parte mística de la historia, en la que llegaremos a transformarnos en un ave para seguir recogiendo objetos en el cielo.



Una señora nos invita amablemente a saltar



Encuentra los tridentes y gana 1.000 dólares



Anuncio de Kung Fu Taikun

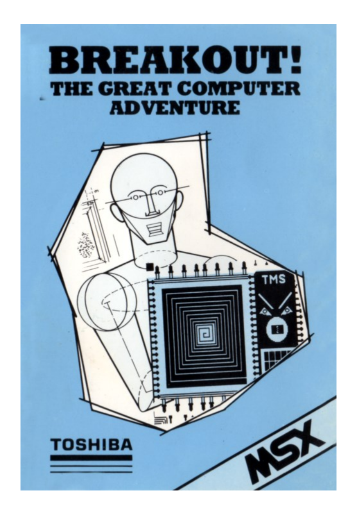
Para terminar con los juegos de **Interphase** tenemos el **Moonsweeper** (宇宙戦士「隼」), de nuevo original de **Imagic** para Colecovision y también de desarrollo bastante simple, alternando el aproximamiento al planeta con el recorrido sobre cada planeta y repitiéndose constantemente sin un final definido.

Dejando a un lado **Interphase**, el resto de la producción de **Toshiba** en 1985 para MSX fue bastante escasa aunque destacaba el **Kung Fu Taikun** (功夫大君) que era adaptación del arcade del mismo nombre de **Seibu Kaihatsu**. El juego consistía en hacer parejas descubriendo los objetos que estaban tras las puertas de cada nivel y por una vez, la versión doméstica mejoraba aspectos de jugabilidad de la versión arcade. No sólo el control era más fino en MSX, sino que en las puertas añadían un farolillo encima de cada uno los cuales se apagaban cada vez que se conseguía hacer la correspondiente pareja, mientras que en el arcade no había señalización de ningún tipo lo que hacía que el jugador pudiera equivocarse y abrir puertas que ya no era necesario comprobar. Otra ventaja, aunque más para el jugador occidental, era que en MSX los objetos a emparentar eran frutas, llaves y monedas, mientras que en el arcade eran kanjis.

Cada nivel tenía tres alturas con cinco puertas cada una lo que hacen quince, catorce objetos a emparejar y una bomba a esquivar, y para movernos entre las distintas alturas había que llamar a una nube que en el arcade se conseguía gritándole a un micrófono, sustituido en MSX por la pulsación del botón de disparo o la barra espaciadora. No terminaban ahí las diferencias, obviando las inevitables diferencias gráficas, ya que en MSX se incluía un bonus después de cada fase con una máquina tragaperras que nos podía dar suculentas cantidades de puntos. Sin embargo, en MSX no se adaptó la fase del caballo alado que era la última antes de darle una vuelta al juego.

Destacable era la opción de dos jugadores controlando a Chen y Kimpo, algo muy poco habitual hasta la fecha en producciones que no fuesen deportivos y que añadía mucha diversión al juego, permitiendo que ambos jugadores colaborasen abriendo puertas en busca de completar las siete parejas de cada nivel. Sin embargo, no era imprescindible realizar las parejas, ya que si pasábamos suficiente tiempo en un nivel terminaría por aparecer un demonio, que al ser derrotado también supondría el avanzar a la siguiente fase.

Otros juegos de **Toshiba** de este 1985 fueron el **Lightly Roller** (すいすいローラー), un juego educativo con bastantes similitudes con **Antarctic Adventure** y música de *El Cascanueces*, y **Pachicom** (パチコン), para completar el cupo de juegos basados en pachinko. También lanzó **Breakout! The Great Computer Adventure**, aunque este fue realizado por la división británica de **Toshiba** para acompañar la salida del kit del Toshiba HX-10 en Reino Unido, pero se trataba de un original juego de plataformas en el que nuestro personaje se introducía en el ordenador, recorriendo los distintos chips que lo conforman, con el objetivo de colocar en la posición correcta varios de los *flags* del Z80. El protagonista, Blueprint Man, también fue usado por Toshiba en sus anuncios televisivos.



Breakout!, un juego británico

心への音楽
TOSHIBA EMI

オジサンは脱帽だ。

オジサンは、漫画を描く人である。
したがって、愉快大好き人間である。
ただし、メカ・オンチ。
バカチョン・カメラだって苦手なくらい。
ところが、こいつは面白い。
簡単で、楽しくて、すっかり夢中にさせてくれる。
世の中に、こんな面白いゲームがあっていいのかねえ。

オジサンだって、
愉快になれることだったら、
キミらになんか負けないぞ。
エッ！キミは、
ゲームを作っちゃうの？

本気で人気の、発売中

富永一朗

MSX
エーアイ・ジュニア
〈グラフィックツール〉
PS-1001S〈カセット・テープ〉 ￥3,800
思ったイメージをどんどんビジュアル化。これでキミもアーティストだ。パソコンが初めての人でも、すぐに楽しめるよ。コンピューターグラフィック作りは"AI Jr." からスタートしよう。

MSX
ゲーム・クリエイター
〈アドベンチャー&デザインツール〉
PS-1002S〈カセット・テープ〉 ￥4,800
PS-3001S〈マイクロ・フロッピーディスク〉 ￥5,800
「自分でゲームを作ってみたい」という人のためのプログラム。センスとアイデアさえあれば、プログラム知識がなくても使いこなせるんだ。

MSX
ドクターセルフ
〈コンピューター自己診断ソフト〉
PS-1003S〈カセット・テープ〉 ￥2,800
PS-3002S〈マイクロ・フロッピーディスク〉 ￥3,800
MSXコンピューターの故障診断はもちろん、周辺機器の故障までズバリと診断できる、パソコン・ファン必携の自己診断ソフトだよ。

MSX
オファリング
〈アドベンチャーゲーム〉
PS-1004G〈カセット・テープ〉 ￥2,800
古代エジプトを舞台に、ピラミッド内に隠された宝剣の秘密、亜空間ワープに必要な未知の物質"カッパ230"の謎を解くアドベンチャー・ゲームの決定版。キミは歴史に勝てるだろうか。

FM-7
ランナウェイ
〈アドベンチャーゲーム〉
PS-1005G〈カセット・テープ〉 ￥4,000
見事に核シェルターから脱出することができるか。それは、キミの勇気と知性、推理力と行動力にかかっている。スリリングな本格派アドベンチャー・ゲーム。ついに世界は全面核戦争に突入した！

続々、面白ゲームが登場

10/21発売

A.E.	PS-2001G〈ロム・カートリッジ〉￥5,800 MSX
五目ならべ	PS-2002G〈ロム・カートリッジ〉￥5,800 MSX
花 札	PS-2003G〈ロム・カートリッジ〉￥6,800 MSX
フラッシュスプラッシュ	PS-2004G〈ロム・カートリッジ〉￥4,800 MSX

11/21発売予定

スゥーワーサム	PS-2005G〈ロム・カートリッジ〉￥6,800 MSX
アクゥアタック	PS-2006G〈ロム・カートリッジ〉￥5,800 MSX
スクェアダンサー	PS-2007G〈ロム・カートリッジ〉￥5,800 MSX
将棋名人	PS-2008G〈ロム・カートリッジ〉￥5,800 MSX
ミュージック・エディター	PS-2009G〈ロム・カートリッジ〉￥5,800 MSX

本気で待ってる、大募集

応募方法：キミが作ったオリジナルのアドベンチャー・ゲームを、テープまたは3.5インチ・フロッピーディスクにして、送ってください。
応募資格：TOEMILANDのパソコン・ソフト「ゲーム・クリエイター」を購入された方に限ります。このプログラムを使って作った作品に、添付された応募券を貼って送ってください。
募集期間：昭和59年9月1日～12月20日
発　　表：昭和60年1月末日
賞　　品：《グランプリ》50万円と東芝ビュースター(ベータHiFi)……1名
《優 秀 賞》30万円と東芝VHDビデオディスク・プレーヤー‥2名
《入　　賞》東芝ビュースター……………………5名
《参 加 賞》記念品贈呈
送 り 先：〒107 東京都港区赤坂2-2-17
東芝EMI株式会社 第II営業部パソコン係

TOEMILAND
東芝EMIのパソコンソフト

■お問い合わせは：東芝EMI株式会社・本社03(587)9145/東京支店03(844)7425/関東支店03(843)3751/横浜支店045(314)1941/大阪支店06(345)4961/高松営業所0878(31)1221/名古屋支店052(221)8226/金沢営業所0762(62)3331/福岡支店092(471)6231/仙台支店0222(27)8211/広島支店082(243)7271/札幌支店011(241)3713 ■お求めは：全国の有名電器店・パソコン専門店・書店・レコード店でどうぞ。


HUDSON SOFT
Pisando el freno
HUDSON

El ritmo de producción de **Hudson** para MSX en 1984 era prácticamente imposible continuarlo, por lo que es normal que llegados a 1985 haya un drástico descenso de títulos por parte de la compañía. Seguramente los títulos de 1984 estaban muy influenciados por otras máquinas a la hora de ser trasladados al MSX, y eso sí que cambia en 1985 porque de la compañía que nunca usaba *sprites* en sus juegos, pasamos a una que parece que aprovecha un punto más la máquina.

Pero un mayor aprovechamiento técnico no tiene por qué suponer una mejora en la jugabilidad de sus títulos. Es evidente que un juego con mejores gráficos entrará mejor por los ojos, pero a la hora de ponerse manos a la obra se necesitan también otras cosas y el uso de *sprites* siempre te dará una mayor suavidad a la hora de mover a los personajes, algo de lo que solía adolecer **Hudson** en su primer año con movimientos bastante bruscos. Veremos cómo pese a esta mejora técnica algunos juegos tendrán pegas que les dejarán atrás respecto a la competencia.

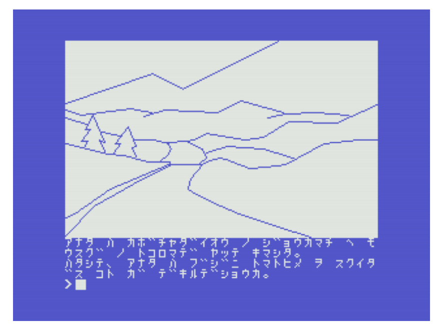
El primero no ha sido posible analizarlo suficientemente, ya que hablamos de **Princess Tomato in Salad Kingdom** (サラダの国のトマト姫) y no es un juego preservado en su versión MSX. Al menos, sí que es un juego que tiene múltiples versiones para los ordenadores japoneses más populares, y gracias a eso sí que podemos hacernos alguna idea de cómo era este juego en casete para MSX. Lo primero es que estamos ante una aventura conversacional con gráficos monocromo, pese a que en ordenadores de potencia equivalente a la del MSX tenía gráficos a color, pero esto no era una novedad, ya que la propia **Hudson** había hecho lo mismo en 1984 con **Dezeni Land** (デゼニランド).

Una de las variaciones de **Princess Tomato in Salad Kingdom** era la entrada de comandos en katakana, en lugar de lo habitual por entonces que era el usar el inglés, algo que agradeció el público japonés haciéndolo accesible a un mayor número de personas en Japón, pero no disminuía su dificultad por la necesidad de tener que buscar la palabra exacta en cada momento para poder avanzar. Esto fue paliado en la posterior versión de 1988 para Famicom, al no haber teclado se sustituyó la entrada de texto por varios iconos con las distintas órdenes que podían introducirse, facilitando enormemente la aventura.

El juego era bastante curioso ya que los protagonistas eran frutas y hortalizas antropomórficas. La Princesa Tomate ha sido secuestrada por el malvado Ministro Calabaza, y el Rey Brócoli ordena al bravo caballero Sir Pepino que la rescate, contando con la ayuda de Percy, un bebé caqui. Sin duda, el argumento prometía una gran aventura.



Princess Tomato in Salad Kingdom



Versión MSX con sus gráficos en monocromo





Baseball Craze publicado en formato Bee Card



Baseball Craze (野球狂) era la incursión de **Hudson** en uno de los deportes más populares de Japón. Sí, contaba con *sprites* para los jugadores, pero también con un parpadeo que no parecía demasiado justificado y resultaba molesto. Además, tanto el sistema de bateo como de lanzamiento eran excesivamente rígidos, no podías mover ni al bateador ni al pitcher con lo que se perdía la sensación de estar dominando la situación. Quedaba lejos de los mejores juegos de béisbol.

Sin embargo, el juego llegaba a MSX tras un notable éxito en otros ordenadores japoneses, copando la lista de éxitos de la revista **LOGiN** durante varios meses. Todas las versiones (MSX, X1, PC-88, FM-7) eran tremendamente similares entre sí, sin destacar ninguna por encima de la otra.

El 25 de junio publica **Star Force** (スターフォース), conversión realizada por Yasushi Mitamura () de la recreativa de **Tehkan** de 1984. La historia de este arcade es bastante curiosa y está relacionada con otro juego que también pudimos ver en MSX, el **Senjyo** (センジョウ), que parece que no tuvo el éxito esperado y en **Tehkan** comenzaron a recibir quejas de algunos salones por su baja rentabilidad. La idea entonces fue hacer otro juego que corriese bajo la misma placa que **Senjyo** y así poder hacer una sustitución rápida sin necesidad de cambiar el mueble entero. Así se creó **Star Force** y por eso sus beneficios tampoco fueron demasiado grandes porque la mayoría de las ventas venían de las roms que se usaban para sustituir a las de **Senjyo**, pero sí que consiguieron bastante más dinero por las licencias para las versiones domésticas y no sólo la de MSX, sino también para SG-1000, Famicom y, años después, X68000.

Dentro de lo que son las posibilidades del MSX el juego queda bastante fiel al original, pero tiene el problema del *scroll* carácter a carácter típico del MSX que en este juego se agrava porque además del desplazamiento vertical, también podremos mover la pantalla horizontalmente al llegar a los bordes, agravando la sensación de brusquedad. Además, la versión MSX es más difícil que la de arcade, más enemigos, más balas y además en algunas zonas se distinguen con algo de dificultad respecto al fondo. Si a eso sumamos que el juego es largo, porque las fases toman el nombre del alfabeto griego y tenemos que pasar del alfa al omega para llegar a la última fase, *infinity*, que se repite indefinidamente, tenemos como resultado un juego tremendamente difícil.

La música también se hace excesivamente repetitiva, algo heredado del arcade siendo Tsukasa Masuko (増子司) el autor de la melodía. En arcade queda algo mejor ya que está a un tempo mayor que en MSX, aunque de todas formas todo esto queda paliado ya que al conseguir el disparo turbo el juego cambia a otra melodía.

Pese a todos estos defectos, **Star Force** no era un mal juego en MSX, aunque se hubiera agradecido una conversión más similar a la realizada en SG-1000, donde colocaban el marcador en la parte derecha para dejar el área de juego más reducido y simular un 3:4, que suele ser mejor para juegos de *scroll* vertical para evitar que el jugador tenga que desplazarse en exceso de derecha a izquierda.

El 20 de julio **Hudson** publicaba su propia versión de **Jet Set Willy** (ジェットセットウィリー), inferior a la publicada por **Software Projects** un año antes. Cambia la melodía, aquí suena *If I were a Richman*, dan el doble de vidas, elimina el nombre de las habitaciones, no incluyen la escena de muerte inspirada en los Monty Python y, lo peor de todo, el juego está hecho completamente por *tiles* y repintando continuamente la tabla de patrones resultando en un juego más lento que el de **Software Projects**.

En lo único que superaba la versión japonesa a la británica era en la velocidad de carga, porque el juego, como todos los de este año de **Hudson**, también fue publicado en la Bee Card de la compañía. Un sistema creado para abaratar costes respecto al cartucho, del grosor de una tarjeta de crédito que necesitaba de un adaptador para poder conectarlo al MSX.

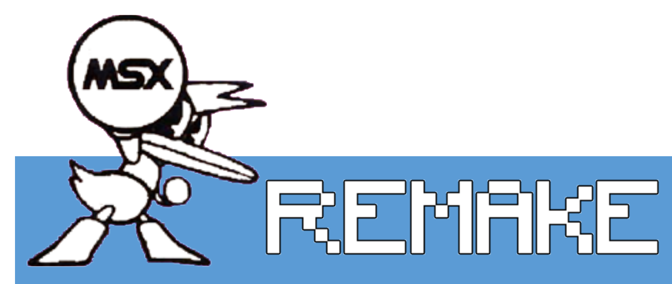




Star Force en MSX y arcade



Tsukasa Masuko



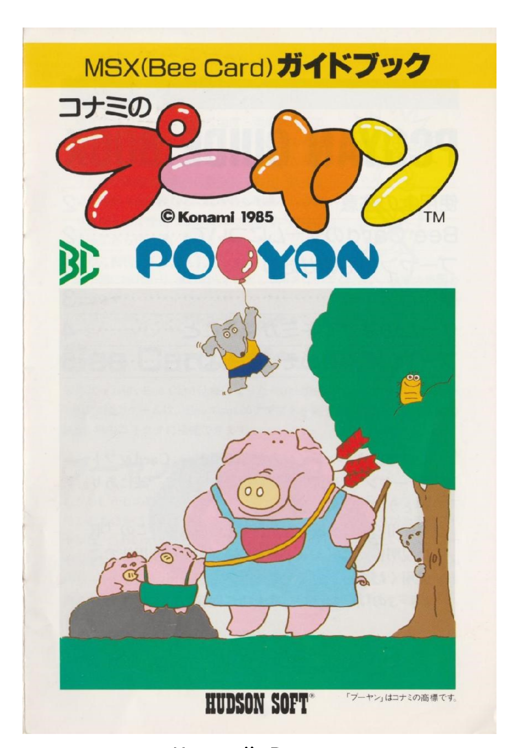
El usuario Kaizou Kaikai publicó en 2022 un parche para el **Star Force**. A cambio de exigir un MSX2 o superior, el parche ofrecía un *scroll* multidireccional muy suave, lo que suponía una mejora sustancial.

No era la única mejora, también se incluían nuevos diseños para el menú inicial, basado en las versiones de Famicom y SG-1000, añadía compatibilidad con el modo Turbo, se apagaba el molesto clic de las teclas y cambios en la paleta de colores aprovechando el MSX2.





Jet Set Willy en Bee Card



Konami's Pooyan



Un fondo negro seguro que se hubiera agradecido más

Ya en los últimos meses de 1985, **Hudson** publicaba un nuevo juego adjuntándole en el título el nombre de la compañía autora del arcade original, el **Konami's Pooyan** (コナミのプーヤン). Quizá el añadir el nombre de **Konami** en el título fue una exigencia de la propia compañía al vender la licencia, o quizá **Hudson** aprovechó la más que merecida fama de **Konami** en MSX para tratar de conseguir más ventas. En cualquier caso, **Konami** únicamente vendió la licencia y **Hudson** realizó la versión MSX y resulta muy llamativo que **Konami** no hubiese aprovechado la oportunidad de hacer ellos mismos la conversión de su propio arcade, más sabiendo que había sido un éxito en los salones. Tal vez el motivo fuese que estábamos ante un arcade de 1982 y estas alturas, en 1985, **Konami** lo descartó por haber pasado ya demasiado tiempo, viendo lo que lanzó **Konami** este año no parece demasiado descabellado pensarlo.

En lo que respecta al trabajo de **Hudson** en la conversión, hay que calificarlo como bueno y quizá una de las pegas que se le podría poner es el color del fondo escogido, quizá un fondo negro le hubiese quedado mejor y más relajante para los ojos del jugador. En cuanto a recortes que se le hicieron respecto al arcade se eliminó una de las dos fases de bonus, también se eliminaron todas las escenas entre fases y algún detalle más como el lobo que tira fresas. Además, en el arcade había globos a los que había que acertar varias veces para pincharlos, en MSX esto se sustituye por una mayor insistencia de los lobos a la hora de detener nuestras flechas defendiéndose con sus palos.

Lo que no varía es la música, respeta todas las melodías del arcade y además, como era habitual en **Konami** a principios de los 80, no habían sido compuestas para el juego sino que eran todas copiadas de otras existentes. Al inicio del juego se escucha la canción infantil *The Other Day I Met a Bear*, durante los niveles la melodía está tomada de *Humoresque* de Antonín Dvořák y entre fase y fase escucharemos el *Oh! Susanna* de Stephen Foster.

En lo que a la jugabilidad se refiere, **Konami's Pooyan** trasladaba bien la diversión del original cuando el jugador controlaba a Mama, con el objetivo de rescatar a los cerditos secuestrados por los lobos. El juego no salió oficialmente de Japón, aunque al menos en Argentina sí que fue publicado por los cauces habituales en el país, que viene a ser la distribución sin permiso. De ello daba fe la revista argentina **Load MSX** que no calificaba el juego, pero sí que dejaba escrito que la distribuidora del juego era **Real Time**.

Para la japonesa **MSX Magazine** el juego se quedaba en una puntuación de 3 estrellas, y lo curioso es que ellos también se preguntaban por qué **Konami** no hizo la conversión directamente.


人気ゲームがカードでズラリ。
カードで遊ぼ。
打率や守備率データが
自由に入力できる
超ベストセラーの野球ゲーム。
野球狂
©HUDSON SOFT
悪の浮遊大陸ゴーデス相手に戦闘開始！
全面スクロールのスペースアクション。
スターフォース
©1985 TEHKAN LTD. and HUDSON SOFT
ハドソンのカードソフト
BEE CARD®
MSX
このカードはMSX用です
悲鳴を上げるほどの難しさ、面白さ。
ヨーロッパで大人気のアクションゲーム。
ジェットセットウィリー
©HUDSON SOFT
Jet Set Willy
ほのぼの気分の
アクションゲーム。
リズムに乗って
プーヤンを助け出せ！
コナミの
プーヤン
© Konami 1985 HUDSON SOFT
あのファミコンの名作がカードになった！
心臓どっきん！のダイナマイトゲーム。
ボンバーマン・
スペシャル
©HUDSON SOFT
BEE PACK
980円
BEE CARD® が新しい。
スリムでハンディなゲームソフトBEE CARD。
専用のBEE PACKが1つあれば、あとはカードを差し込みパソコン(MSX)につなぐだけ。話題の人気ソフトが、思うぞんぶん楽しめる。遊びに行く時は、忘れずに――BEE CARDで
友だちに差をつけろ！
ハドソンのカードソフト
BEE CARD® 続々登場！
ご期待ください。
適応機種 MSX
価格 各4,800円
MSXはマイクロソフト社の商標です。
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ☎011-841-4622
東京/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル ☎03-260-4622
大阪/〒556 大阪市浪速区下寺2丁目3-2 ☎06-644-4622

JUEGOS EN VHD

Siguiendo el camino del Laser Disc



El VHD (Video High Density) fue un formato analógico basado en los discos de vinilo y que fue comercializado principalmente en Japón por **JVC** (Japan Victor Company). El formato fue presentado el 21 de abril de 1983, con la idea de competir con los *Laser Disc* y con los dominantes formatos de vídeo doméstico, el VHS y el Betamax.

Es uno de los formatos que nacieron casi derrotados, debido principalmente a que **JVC** finalmente no quiso exportarlo a Estados Unidos, y en Reino Unido tampoco tuvo una entrada convincente ya que únicamente tuvo algo de repercusión como herramienta para la enseñanza. Así que el único país en el que verdaderamente trató de tener una cuota importante de mercado fue en su Japón natal. Los discos permitían almacenar unos 60 minutos de vídeo por cada cara, con lo que ya nos podemos imaginar que películas como **Lo que el Viento se Llevó** iba a necesitar más de un disco para poder ser reproducida en su totalidad, algo bastante engorroso. Venían también protegidos por una carcasa, que se introducía en el reproductor y éste se encargaba de retirar el disco de la carcasa y leerlo mediante un pequeño cabezal de diamante, tratando de reducir al mínimo el rozamiento y aumentar así su durabilidad.



Un disco VHD con la película italiana La Chica con la Maleta

Evidentemente, si este formato no tuviese relación con el MSX no tendría cabida en estas páginas, **JVC** lanzó un adaptador denominado **VHDpc** para ordenadores MSX y Sharp X1. Al tratarse también de un disco interactivo, todo lo que ya hemos tratado en la sección de juegos en *Laser Disc* podemos repetirlo aquí punto por punto. Las mismas ventajas y los mismos inconvenientes. Por resumirlo de una forma rápida, la ventaja sería la calidad de imagen que podríamos conseguir en nuestros MSX, y la desventaja es la dificultad de traducir esta calidad en algo interactivo y que realmente tenga una importancia capital en el desarrollo del juego. Una de las pocas diferencias entre el VHD y el *Laser Disc*, es que en VHD siempre era necesario que fuesen acompañados por un casete que contuviese el programa para ejecutar el juego, no tenía la posibilidad de que estuviese incluido en una pista de audio como en el *Laser Disc*.



Capturas de Vroom publicadas en Technopolis

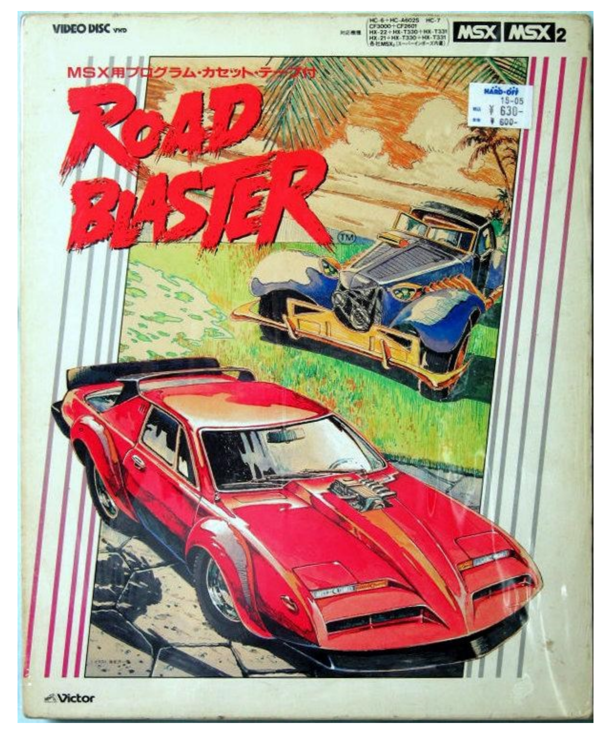
Uno de los juegos que podría usar mejor el formato VHD podría ser el **Legends of Star Arthur – Planet Mephius** (惑星メフィウス), asimilando el VHD como un soporte para la aventura, sólo dándole protagonismo a la hora de mostrar imágenes para reforzar la narrativa, dejando toda la carga jugable al típico sistema de menús para la introducción de comandos.



Varios de los juegos publicaso en VHD para MSX



Time Gal





El pobre coche del Road Blaster tuvo que pasar por las zarpas de Xortrapa

Debido a su escaso éxito y a no haber salido de Japón, al menos en el momento de escribir estas líneas el VHD todavía es un formato que no está emulado de ninguna forma, por lo que sus juegos no están preservados y son caros objetos de coleccionistas. Es una lástima, porque dentro de los juegos de estilo **Dragon's Lair** que tiene el MSX, los dos mejores se encuentran, precisamente, en el formato de la compañía **JVC: Time Gal** y **Road Blaster**.

Time Gal (タイムギャル) era una colaboración entre **Taito** y **Toei Company**, el objetivo era viajar en el tiempo con la protagonista, Reika, persiguiendo al ladrón Luda para evitar que altere el curso de la historia. Al igual que ocurría en otros juegos del estilo FMV (Full Motion Video), algunas fases se suceden en orden aleatorio e incluso se pueden reproducir en modo espejo, para tratar de dar algo de variedad al desarrollo. Por lo demás, el modo de juego es igual de simple que siempre, joystick y un botón, teniendo que pulsar la dirección correcta o el botón en el momento oportuno, adelantarse o hacerlo demasiado tarde supondría la pérdida de una vida.

Muy similar era **Road Blaster** (ロードブラスター), pero con la peculiaridad de trasladar la acción a un coche. La nota curiosa es que si queríamos ver el coche protagonista de **Road Blaster** teníamos dos opciones para conseguirlo: o adquirir el VHD y el adaptador, o bien jugar con el **Double Dragon** de **Xortrapa**, ya que el coche que aparece en el garaje justo al principio del juego es el mismo del **Road Blaster**. Sí, el creador del **Road Blaster** era el mismo del **Double Dragon**, Yoshihisha Kishimoto (岸本 良久), y lo puso a modo de cameo. Donde no lo podremos encontrar es en el **Double Dragon** de **Zemina**, ahí se lo ahorraron.

Un caso muy curioso es el **Birdie Try** (バーディトライ) realizado por **Compile**, ya que el título no engaña y estamos ante un juego de golf. La pregunta es ¿cómo aprovechar el VHD para un juego así? Pues evidentemente puedes incluir imágenes reales para el campo de golf, pero claro, a cada golpe de nuestro golfista la pelota debería tener la posibilidad de caer en un número casi infinito de lugares, debido a la diferencia en la fuerza del golpe y la dirección. Pero aquí no ocurre eso, ya que sólo habría que imaginarse las horas de vídeo que supondría filmar el campo desde los suficientes ángulos y lugares como para dar sensación de variedad.

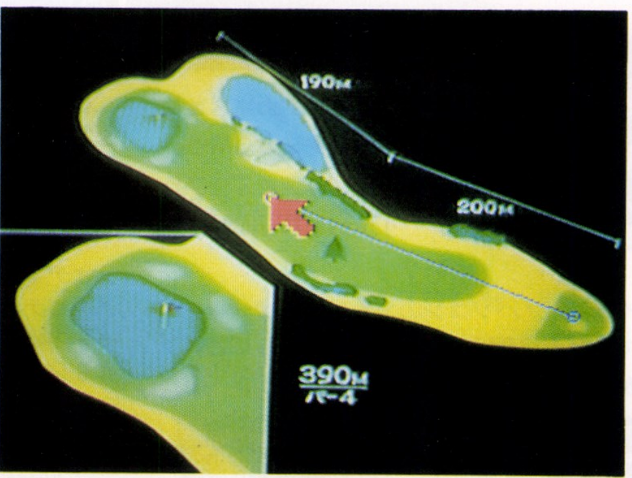
En lugar de todo esto, lo que hay son tres hoyos para jugar y todo está muy dirigido para que la pelota caiga siempre en unos pocos sitios predefinidos. Dicho de otro modo: uno de los juegos de golf con menos opciones que podías echarte a la cara.



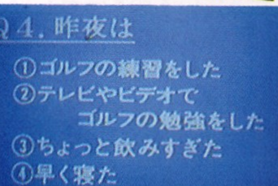
●ニューメディア時代のゴルフは パソコンでプロと対決!

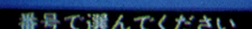






◀昨年のエレクトロニクスショーにデモ用に出品された「ゴルフゲーム」は、会場でも一番人気。現在でも各方面からの問い合わせが多いという。中島常幸プロ（美津濃）が相手をしてくれる。







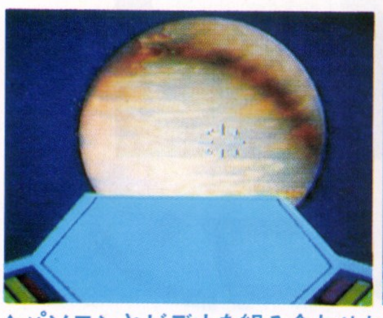














▲パソコンとビデオを組み合わせれば、リアルタイムゲームも充実。デモ用のゲーム「スペースシューティング」。バックのCGはJCGLの製作による。



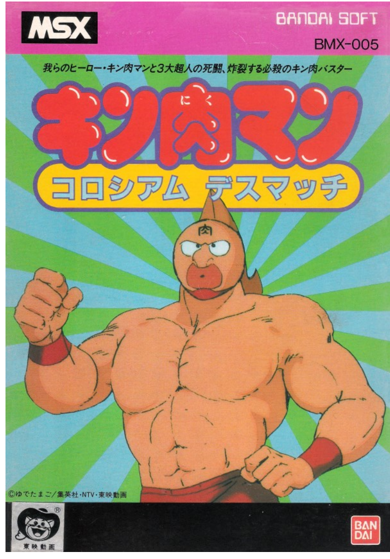
松下電器のMSXマシンとビ▶デオディスクインターフェース、ビデオディスクコントローラー。あとの2者は参考品。

MÁS SOFTWARE JAPONÉS
Un filón inagotable



Llegados al final del resumen de 1985, en este último apartado aglutinaremos juegos japoneses que bien por su importancia, por su calidad o por tener alguna historia interesante detrás, merecen tener como mínimo una mención. Pese a la ya gran cantidad de juegos referenciados, hay que tener en cuenta que 1985 es uno de los años más prolíficos para MSX, además de ser un año que empieza a marcar una clara evolución en sus juegos mejorando poco a poco su apartado artístico, gráficos y música, pero sin olvidarse de la experiencia del jugador, algo que es casi cultural en Japón.





Kinnikuman, portada de Yoshinori Nakai

Empezamos con estos “olvidados” con una producción de **Bandai** basada en un manga y anime de éxito: **Kinnikuman Colosseum Deathmatch** (キン肉マンコロシアムデスマッチ). La serie, también conocida como **Muscleman**, narra la historia de Kinnikuman, cuyo nombre real es Suguru, perteneciente al planeta Kinniku (músculo). Muscleman llega a la Tierra para defenderla de los monstruos liderados por Kinkotsuman. Según avanza la trama, ésta se centrará totalmente en combates de lucha libre contra los más pintorescos personajes. El manga era obra de Yudetamago, nombre artístico del dúo formado por Takashi Simada (嶋田 隆司) como guionista y Yoshinori Nakai (中井 義則) como dibujante. El manga nació como una parodia de **Ultraman** y los enemigos son a menudo parodias de luchadores reales, superhéroes japoneses o incluso animales típicos de algún país e incluso objetos estrafalarios como un plato de curry.

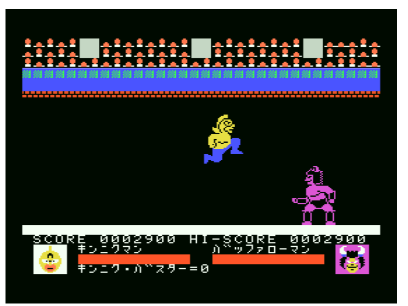
En el juego se representan estos combates en luchas uno contra uno, incluyendo puñetazos, patadas, llaves de lucha libre y algunos ataques especiales. Un **Street Fighter** primigenio en toda regla, y un juego que podemos considerarlo como uno de los mejores dentro de este género para MSX. No tiene una gran variedad de rivales, sólo tres, pero sí que da una suficiente libertad de movimientos al jugador y no es tan exigente a la hora de contar como golpe los impactos contra el rival como lo era el **Yie Ar Kung-Fu** de **Konami**. En el apartado negativo estaría el parón que hay tras cada golpe, pasando un par de segundos hasta que podamos volver a atacar al rival por mucho que nos pueda gustar recibir los vítores del público.




Sunshine




Ashuraman



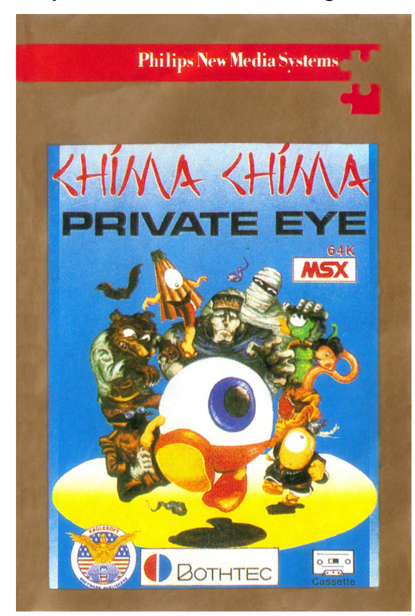

Buffaloman

Tres son los enemigos a batir en el juego. El primero es Sunshine (サンシャイン), originario de Nazca, Perú, y tiene la capacidad de cambiar su forma al estar hecho de arena. El segundo es Ashuraman (アシュラマン), proviene de la India y tiene seis brazos y tres caras que cambia según su estado de ánimo. El último obstáculo es español y se llama Buffaloman (バッファローマン), aunque realmente se basa en un toro, algo más lógico para su origen.

A principio de los 80 era común que en Japón se celebrasen concursos de programación organizados por revistas o por casas de software, con jugosos premios económicos y la posibilidad de que los mejores juegos fuesen finalmente comercializados. La compañía **Bothtec** fue una de ellas, y su concurso se celebró casi al mismo tiempo de su fundación, febrero de 1984, por parte del presidente Ryuichi Yamaki (八巻龍一社), quien había renunciado a la empresa dirigida por su padre para poder fundar la suya propia en Nishinippori. Yamaki también tuvo la oportunidad de formar parte de **ASCII**, pero de nuevo rechazó el ofrecimiento y, curiosamente, un año después de fundar **Bothtec** se muda a Aoyama, siendo así "vecino" de **ASCII**.


Ryuichi Yamaki en la MSX Magazine

El ganador de su primer concurso fue **Chima Chima Private Eye** (妖怪探偵ちまちま) o **Yōkai Tantei Chima Chima**, programado originalmente para el Sony SMC-777. La conversión a MSX la realizan los propios **Alex Bros**, quien a partir de finales de este 1985 cambiaría su nombre a **Roman-Tech**. La versión MSX es fiel a la original, aunque con la inevitable rebaja en el nivel de los gráficos.



Chima Chima en la edición oro de Philips

Alex Bros fue fundada por dos amigos: Kôichi Muneishi (宗石浩一) y Yoshitaka Oura (大浦由貴). Trabajaban en **Stratford Computer Center**, que por entonces era una compañía centrada en software educativo. Muneishi y Oura no parecían contentos con hacer juegos bajo mandato de terceros, querían independizarse y ganarse la vida creando sus propios juegos. En cuanto salieron de **Stratford** tomaron el nombre de **Alex Bros**, que tomaban prestado del protagonista de la película **La Naranja Mecánica** (The Clockworck Orange) de Stanley Kubrick, Alex DeLarge. Así, tras una salida escalonada de **Stratford** (decidieron no marcharse a la vez para no causarle demasiados problemas a la empresa) y tras cinco meses de trabajo, en julio de 1984 presentaron **Chima Chima**, ganaron el concurso y eso les abrió las puertas a una relación estrecha con **Bothtec**.


Koichi Muneishi y Yoshitaka Oura, autores originales de Chima Chima, posando para Technopolis. La odontología en Japón se veía de otra forma



El argumento de **Chima Chima** os cuenta que Sayuri -chan, estrella de cine, ha sido secuestrada por monstruos mientras se encontraba en el rodaje de su última película. Para rescatarla, la productora llama a Chima Chima, detective especialista en yōkai, monstruos en japonés. La única arma con que cuenta Chima son sus bolas de fuego, una especie de lágrima que surge de su ojo y que podemos mover por el nivel a nuestra voluntad, ya que los mismos controles con los que dirigimos a Chima sirven al mismo tiempo para manejar la bola. Con el botón de disparo haremos explotar la bola, pero, tal y como sucede en el **Bomberman**, su onda expansiva también nos eliminará a nosotros si nos alcanza. El objetivo es superar 21 niveles, y para eso tendremos que derrotar a 20 enemigos en cada uno, o conseguir matar a tres de una sola explosión, si lo hacemos aparecerá un cochecito que nos dirigirá hasta el siguiente nivel.

Los enemigos a los que nos enfrentamos son de lo más variopinto, no sólo veremos a monstruos del folclore japonés, como pueden ser los karakasa o los kappa, sino que se mezclarán con seres más propios de las leyendas y relatos occidentales, como el hombre lobo o el monstruo de Frankenstein.

Alex Bros recibió el encargo de realizar **Macross Countdown** (マクロスカウントダウン), basado en el conocido anime **Macross** (マクロス). Una gran oportunidad a nivel comercial, aunque de nuevo se vieron un poco atados por ser un proyecto ajeno. Quizá por eso tardaron un poco más de lo esperado para finalizar el juego, seis meses, y poco antes de poder lanzarlo se encontraron con un rival inesperado del que ya hablaremos más adelante: **Thexder** (テクザー).

En el desarrollo del juego se prestó especial atención a las animaciones de los robots a la hora de transformarse, una de las características más recordadas del anime, aunque, para ser sinceros, no estuvieron tan finos a la hora de ajustar otros aspectos, como incluir una melodía mucho mejor, ya que la del juego es tremendamente machacona, o tratar de darle algo más de variedad al juego. El resultado final era un *shoot'em up* un poco soso.

En la misma edición del concurso en el que se presentó **Chima Chima**, el ganador del premio a la excelencia recayó en un juego para PC-6001: **EGGY** (ＥＧＧＹ), programado por Atsushi Aoki (青木 篤志) con gráficos de Koichi Azuma (東 浩一). El juego estaba muy basado en **Choplifter** y usaba el sistema de mapa del **Defender**, tanto por el radar como por disponer de un *scroll* infinito de derecha a izquierda en el que daríamos vueltas continuas al planeta.



Empleados de Bothtec posando para LOGiN



Chima Chima, versión iOS, tal cual la versión MSX



Macross Countdown



El aspecto técnico no era la mayor virtud de Eggy


En el tercer piso de este edificio de Tachikawa se encontraban las oficinas de Falcom. Foto de la revista LOGiN


Masayuki Kato celebrando algo. Se puede ver cerveza de importación, se dice que en su tienda y despacho nunca faltaban cervezas de varios países

El argumento nos sitúa en el año 2039 a los mandos de un robot con el que tenemos que eliminar a los Zorms, al mismo tiempo que tratamos de recoger los paquetes de suministros que nos lanzan desde el aire. También habrá tanques enemigos y habrá que tener cuidado con los civiles, que deambularán por el terreno y si los pisamos se convertirán en Zorms. El problema radica en que nuestro robot únicamente puede disparar cuando está en el aire, y además tiene un sistema de salto poco intuitivo, ya que saltamos pulsando abajo durante unos segundos, para que el robot se agache y coja impulso, y al soltar la dirección será cuando el robot salte a una altura que dependerá del tiempo que hemos dejado pulsada la dirección.

También tendremos que vigilar el nivel de combustible, que actúa como la vida del robot y sólo podremos recargarlo después de abatir a un Zorm, momento en el que parpadeará y tendremos que aprovechar para tocarlo antes de que explote definitivamente, consiguiendo así una valiosa recarga.

En el aspecto técnico, **Eggy** podría pasar perfectamente por una conversión de Spectrum, y no sólo porque la zona de juego sea en blanco y negro, sino porque funciona como si de modo *bitmap* se tratará, redefiniendo constantemente la tabla de patrones.

Nuestro robot se llama Ena, siendo Eggy realmente el nombre del planeta. Sin embargo, el robot acabó adquiriendo el nombre de Eggy cuando se convirtió en la mascota del **Project EGG** (Engrossing Game Gallery), un servicio para miembros iniciado por la propia **Bothtec** el 24 de noviembre de 2001 y que consiste en adaptar videojuegos de ordenadores antiguos a los PC actuales. En ocasiones no sólo los adapta, sino que también pule algún aspecto de su jugabilidad, como puede ser el usar diagonales en juegos que no lo permitían.

Saltamos ahora a **Nihom Falcom** (日本ファルコム), una empresa que en 1985 tenía un corto bagaje ya que había sido fundada en marzo de 1981 por Masayuki Katō (加藤正幸), tomando su nombre del Halcón Milenario, la nave de Han Solo en *La Guerra de las Galaxias*. Masayuki era un ingeniero de sistemas de Hino Motors, y quedó deslumbrado por las posibilidades que ofrecía el Apple II, ordenador que descubrió mientras trabajaba en Tailandia, donde asistió a una feria en un hotel local donde se hacía una demostración del ordenador. Gracias a su nuevo descubrimiento, Masayuki se vio impulsado a fundar su propia tienda y casa de software en el barrio tokiota de Tachikawa.

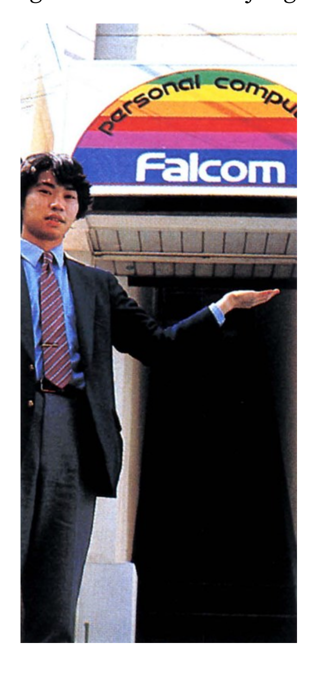


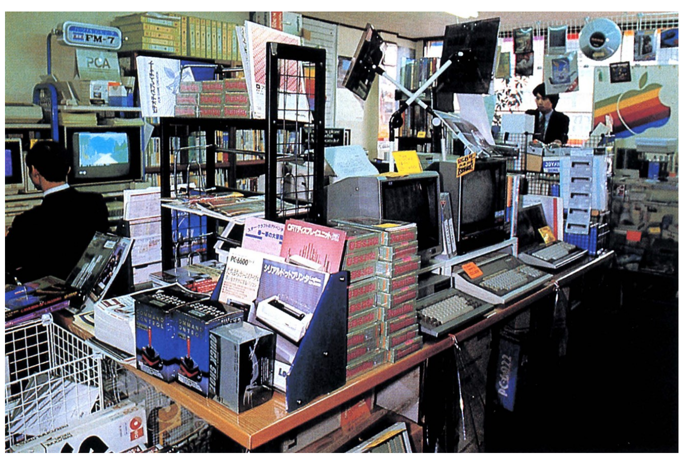
El primer gran éxito de la compañía fue **Panorama Toh** (ぱのらま島), publicado en diciembre de 1983 y suponiendo una auténtica revolución dentro del panorama japonés, tanto por ser un juego de rol como por representar las mazmorras con una perspectiva tridimensional en primera persona. Lanzado para PC-88, no tuvimos la oportunidad de verlo en MSX.

Saltamos ahora a **Dragon Slayer** (ドラゴンスレイヤー), quien por pocas semanas no se convirtió en el primer ARPG japonés, adelantándose el **Hydlide**. Pero no ser el primero no significa que no haya tenido influencia sobre todos los ARPG que vinieron después. Su salida fue en septiembre de 1984 para ordenadores PC-88, y poco después llegarían versiones también para PC-98, Sharp X1 y Fujitsu FM-7. La versión para MSX llega el 15 de julio de 1985 y no es **Falcom** quien realiza la conversión, sino que se encarga de ella **Square**, en uno de sus primeros trabajos, y concretamente es Keiji Ueoka (上岡圭司) el autor.

Volviendo a la versión original, en **Falcom** retaron a dos de sus empleados a ver quién podía realizar la mejor versión de **Dragon Slayer**, quien ganase vería su juego publicado. Uno de los retados fue Inoue Tadanobu (井上忠信), quien realizó su juego para Sharp X1 y PC-88, pero al perder su versión tuvo que esperar a ser publicada como listado, tiempo después, en la revista **Login** de octubre del 85. El otro contendiente, y por tanto el ganador, fue Yoshio Kiya (木屋善夫), quien ya había participado en el desarrollo de **Panorama Toh**.

Yoshio Kiya entró a formar parte de **Falcom** debido a que era un asiduo visitante de su tienda. En una ocasión, se quedó mirando el ordenador Casio FP-1100 ya que estaba en oferta, y comenzó a jugar con él. Al verle, el jefe de la tienda le preguntó si querría programar juegos, y ante su respuesta afirmativa fue reclutado para la compañía. Así fue cómo pasó de ser mecánico de automóviles a convertirse en programador de videojuegos.





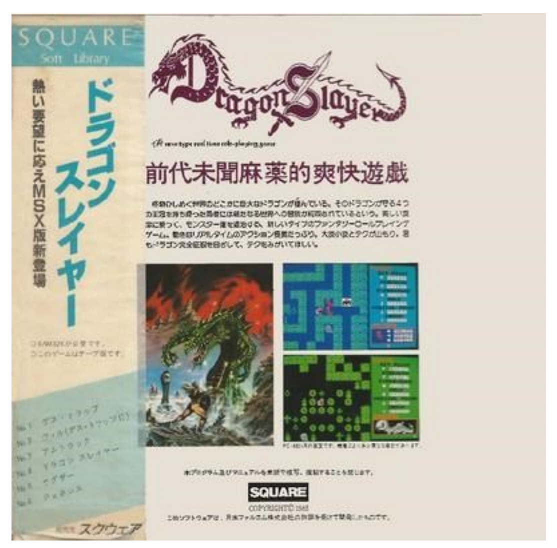
La tienda de Falcom, con mucho material de Apple



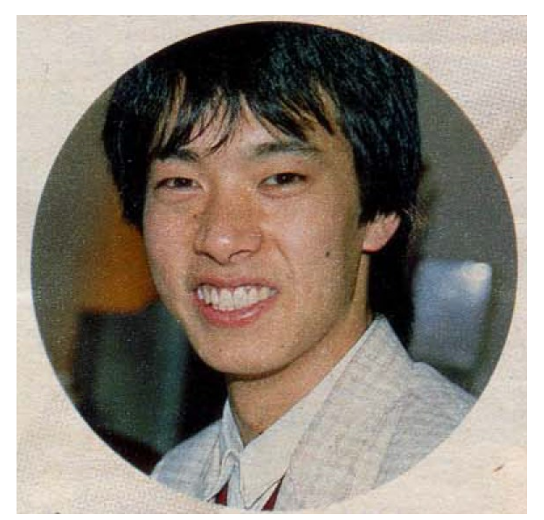
Yoshio Kiya, posando sonriente para PC Game 80 Chronicles



Yoshio Kiya, cansado de posar



La portada en MSX no era espectacular


Kenji Ueoka, autor de la versión MSX



Anuncio de Dragon Slayer, con la portada original

Volviendo a **Dragon Slayer**, el juego nos sitúa en una mazmorra en la que tenemos que encontrar cuatro coronas para matar un dragón. El problema está en que la dificultad de **Dragon Slayer** era la de los primeros RPG japoneses, muy elevada al principio, en el que nos sueltan literalmente con las manos desnudas, con un personaje que es un alfeñique al que cualquier enemigo, literalmente cualquiera, puede derrotarle sin demasiada dificultad. Así que la base del juego es recorrer una y otra vez la mazmorra tratando de conseguir dinero, experiencia y fuerza para poder acometer la titánica tarea. La única manera de aumentar la fuerza es recuperando piedras de poder y trasladándolas a nuestra casa, y mientras estemos en niveles bajos el juego casi se convertirá en un comecocos, porque pasaremos más tiempo esquivando que atacando. El sistema para recuperar salud también es un poco peculiar, hay que coger monedas y también llevarlas a casa, será para pagar al médico.

Uno de los problemas del juego es que sólo podemos transportar un objeto de cada vez. Esto no cuenta con las monedas, que podemos coger las que queramos, salvo que llevemos encima cualquier otro objeto porque entonces tampoco nos dejará recoger monedas. Esto se puede convertir en un auténtico tedio cuando encuentras una zona con piedras de poder y tienes que irlas transportando una a una.

Dragon Slayer usa el sistema de experiencia, pero todavía no es el tiempo en el que los japoneses lo usen para aumentar de nivel. Como ya hemos visto, la fuerza se consigue mediante piedras, y la recuperación de vida mediante monedas, en el caso de la experiencia aquí se usa como medidor para determinar nuestro nivel máximo de salud o HP.

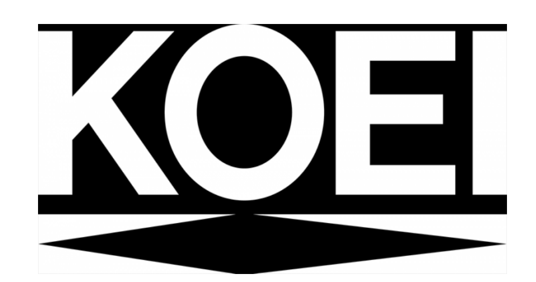
También incorporaba un sistema de magia, lo que le da algo más de variedad, pero no esperemos los típicos hechizos de fuego o hielo para dañar a los enemigos. Al contrario, los hechizos aquí afectan al mapeado, pudiendo mover muros, guardar la partida o abrir un mapa, para conseguir magia debemos recoger frascos.

La inteligencia de los enemigos es muy primitiva, se dedican únicamente a dirigirse hacia ti, sin piedad. Si recordamos que somos unos alfeñiques, y que los pasillos de las mazmorras suelen ser bastante angostos, tenemos como resultado que será bastante sencillo quedar rodeado por dos o tres enemigos sin posibilidad de escapatoria, salvo que guardemos magia para poder escapar a través de los muros.

Una lástima la portada de la versión MSX, ya que la original tenía una ilustración impactante y en la conversión de **Square** queda reducida a un rincón.

En la prensa, muy poca aparición en Japón y nula en el resto del mundo. En la **MSX Magazine** japonesa apareció en la edición de febrero de 1986, dentro de un reportaje especial sobre RPG.

Pasamos a **Koei**, empresa fundada en julio de 1978 por Yōichi (襟川陽一) y Keiko Erikawa (襟川 恵子) para continuar el negocio familiar de tintes industriales, estableciéndose en el barrio de Imafuku en Ashikaga. El 26 de octubre de 1980, Yōichi recibe de su mujer como regalo de cumpleaños un Sharp MZ-80K, para que le ayudase en la gestión de su negocio de ventas de bolsas de plástico. Sin embargo, lo que provoca ese regalo es que Yōichi se obsesione con los videojuegos, y le lleva a crear una división de software en su empresa. En octubre de 1981 lanzan su primer juego, **Simulation Wargame Kawanakajima Battle** (シミュレーションウォーゲーム 川中島の合戦), y las ventas triplican los beneficios anuales del tinte, por lo que el rumbo a tomar era evidente.

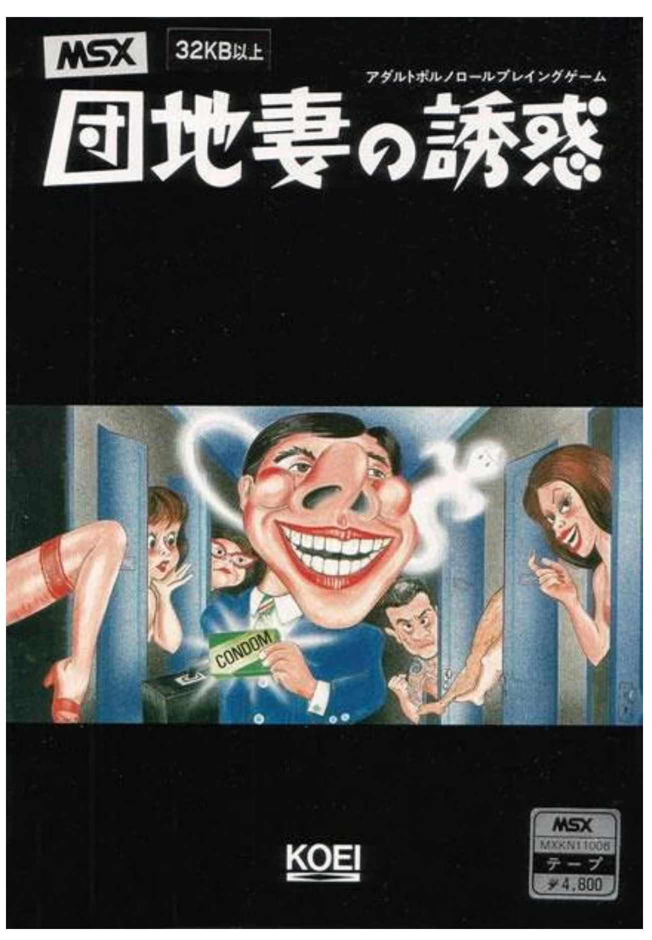




Yoichi Erikawa

En junio de 1983 publican **Danchi Tsuma no Yūwaku** (団地妻の誘惑), precursora de lo que después sería el sello **Strawberry Porno Game Series** (ストロベリーポルノシリーズ) de la compañía para aglutinar una serie de juegos eróticos, pioneros en Japón. El primer juego de este sello es **Night Life** (ナイトライフ), y llega a MSX junto al propio **Danchi Tsuma no Yūwaku** o **Temptation of Housing Complex Wives**, creado originalmente para PC-8801 y convertido a MSX en 1985.

Tomamos el papel de un vendedor de preservativos en un edificio de siete plantas compuesto por apartamentos. Tendremos que alcanzar el objetivo de ventas yendo puerta por puerta, pero ya de paso que entramos y charlamos con las mujeres, si las negociaciones van muy bien y llenamos la barra de energía, tendremos relaciones sexuales con las mujeres para tener una demostración del producto en vivo. Los enemigos en el edificio serán matones, fantasmas y transexuales, que podrán violar al personaje.

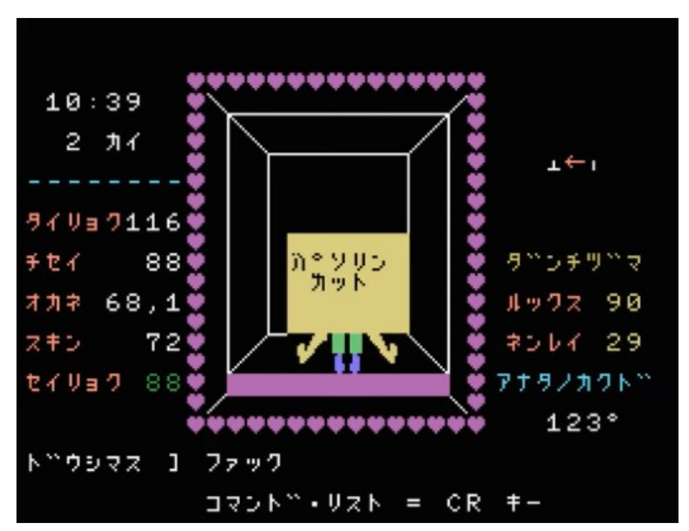


Danchi Tsuma no Yuwaku

El juego está representado en primera persona con una vista tridimensional muy al estilo de juegos como **Wizardry**. Las escenas sexuales se tapan con un cartel, aunque se sigue notando el meneo de los dos implicados.

Mucho más explícito era **Night Life** (ナイトライフ), aunque más que un juego era una supuesta guía para parejas, ya que incluía un catálogo de posturas sexuales y un calendario para poder hacer seguimiento del periodo de la mujer. La versión original fue publicada en abril de 1982 para PC-8801.

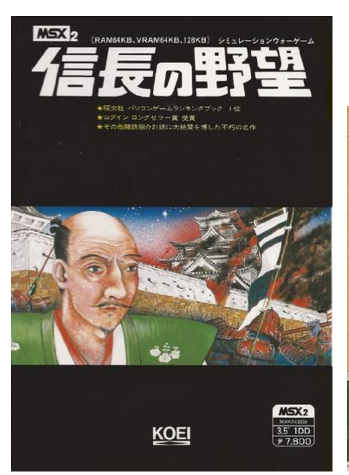
Nobunaga no Yabō (信長の野望) también llega a MSX, y podemos considerarlo como el título más importante de **Koei** e iniciador de toda una saga de juegos. También es el primero en el género de simulación histórica dentro de Japón, por lo que su aparición el 30 de marzo de 1983 supuso toda una revolución en el país.



Danchizuma no Yuwaku. Las negociaciones van viento en popa



Publicidad de Koei, con Nobunaga no Yabō, Khufu-Oh no Himitsu y Danchi Tsuma no Yuwaku





Nobunaga no Yabō, la portada y su inspiración

La versión MSX es de 1985, también realizada en BASIC como el original por lo que era bastante sencillo que se pudiese desbordar alguna variable si lográbamos que nuestro ejército se volviese muy poderoso. La portada estaba basada en el retrato del auténtico Oda Nobunaga (織田信長) pintado por Kanô Motohide (狩野元秀), un tesoro nacional que se guarda en el templo Chokoji de la prefectura de Aichi.

Oda Nobunaga (織田 信長) fue una figura histórica que nació en 1534 y además de sus numerosas victorias militares se le considera en Japón como uno de los tres grandes unificadores de Japón. En su juventud tuvo que luchar contra otros miembros de su familia para tomar el control del clan, llegando incluso a matar a un hermano menor en el proceso. Una vez tomado el poder, Nobunaga comenzó a ser reconocido por sus innovadoras estrategias en el campo de batalla, llegando a vencer a 40.000 samuráis con un ejército de únicamente 3.000 soldados gracias a un ataque sorpresa. Otro logro fue su victoria sobre el clan Takeda, famoso por su caballería, gracias a la táctica de usar a sus arcabuceros de forma escalonada, y no disparando al unísono como hasta entonces se había hecho. En el momento de su muerte, Nobunaga dominaba ya toda la parte central del país y tenía planes de seguir expandiéndose hacia el oeste.

Este primer juego de la serie no sale de Japón, habría que esperar a su continuación, y en 1986 tendría una nueva versión para MSX2, aunque sin aprovechar en demasía la potencia del nuevo ordenador. Durante el desarrollo de la partida, el jugador tenía que administrar y potenciar sus ciudades, abastecerlas y tratar de que su ejército creciese en número y en armamento, para así avanzar en la conquista del país.

Tanto por la representación del contexto histórico, como por la implementación de gestión de conceptos económicos, en 1986 fue designado como adecuado para ser usado en las escuelas de primaria de la prefectura de Kumamoto.

Nobunaga no Yabō también permitía que dos jugadores compitiesen entre sí, el primero llevaría al daimyō, señor feudal en Japón, Oda Nobunaga, mientras que el segundo jugador tomaría el control de otra figura histórica: Takeda Shingen.

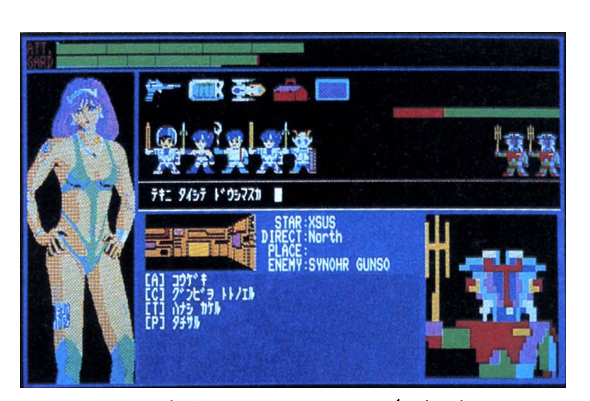
La acción se inicia en 1560, momento de la batalla contra los 40.000 samuráis que lo situaba como el daimyō más poderoso del país. En el tablero de juego se situarán otros 16 daimyō que serán nuestro obstáculo en la conquista de Japón.

Nos centramos ahora en **Kogado Studio** (工画堂), otra empresa japonesa centenaria ya que su fundación fue en 1916 como **Zuan to Hanga Tani Kōgadō**, algo así como Diseños e Impresiones Tani Kogado. Es en 1960 cuando se establece como **Kogado Studio Co., Ltd** y comienza a trabajar haciendo diseños para juegos de mesa. A principios de los 80 toma la misma dirección que otras empresas dedicadas al mundo del juguete y en 1982 crea su propia división de software, con ordenadores Sharp MZ-80 y NEC PC-8001. Aunque su primer juego, **Slot Crazy** (スロットクレイジー) sale en 1983, es en agosto de 1985 cuando estrena su propio sello de software, **KGD Soft**, con la salida de **Cosmic Soldier** (コズミックソルジャー) para MSX2.



Cosmic Soldier

El juego se distanciaba de la ambientación medieval que dominaba en los primeros RPG japoneses, la ambientación futurista era una novedad y un incentivo para el jugador. Todavía muestra su inspiración en **Wizardry** o **Ultima** por la perspectiva en primera persona, en lugar de la vista aérea que terminaría por imponerse, y un sistema de juego basado en turnos con una interfaz que resulta casi una aberración por su diseño, muy poco práctica y con la zona de juego excesivamente reducida, dejando más espacio a la androide en un lateral, para que luzca, la zona con el inventario, los mensajes... y lo que haga falta menos lo más importante: la vista en primera persona.



La zona de juego es eso que está a la altura del ombligo de la androide

Estamos en el 3530 y el imperio KGD ha caído en manos de los malvados Quila. Nuestra misión será la búsqueda y activación de tres tarjetas y cuatro filtros, en esta ocasión no tendremos que derrotar a un gran enemigo final, simplemente completar la misión gracias al uso de una contraseña. La androide Mary, ataviada con el siempre útil "bikini armadura", nos acompañará en la aventura, ella no puede morir ni recibir daño alguno y su misión será apoyarnos cargando con dispositivos necesarios para avanzar en el juego.

La androide, además, podrá adquirir nuevas habilidades según los objetos o adornos que le demos. Una de sus nuevas cualidades consiste en poder pasar de androide a "sexadroide", aquí es donde definitivamente nos damos cuenta de que estamos ante un juego japonés porque podremos tener sexo con la androide cuando esté en modo "sexadroide" y lo deseemos, pasando así a una pequeña escena de desnudo, donde el bikini armadura desaparecerá. Evidentemente, el resto de las habilidades que podemos adquirir son mucho más útiles para el desarrollo de la aventura, pero parece que los programadores quisieron aportar aquí el toque picante.



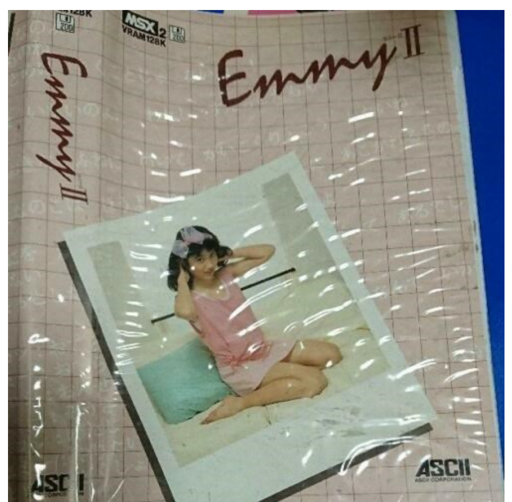
En el centro vemos a Nobuhiro Aga (阿賀伸宏), diseñador y planificador de Cosmic Soldier. En los extremos el programador Nagai (永井) y Shirakazawa (白木沢), otro de los diseñadores de Kogado



Pocas opciones tendremos en los turnos de batalla, aunque lo más destacado es que podremos decirles a nuestros guerreros con qué potencia han de atacar. Esto es debido a que algunos enemigos se rendirán cuando estén débiles, pudiendo adquirir de esta manera dinero o información valiosa. Además, terminando el combate de esta forma aumentará nuestro ataque, mientras que terminar con los enemigos aumentará nuestra defensa.

Kogado Studios había lanzado en 1984 **Emmy**, un juego en el que teníamos que dialogar con una chica para conseguir que se fuese quitando la ropa. Bastante estricto en cuanto al uso del lenguaje, al mínimo error la chica se podía enfadar y perder automáticamente la partida, en pocos meses llegó la segunda versión: **Emmy II** (エミーII). Esta continuación daba un margen mucho mayor en las conversaciones y se mostraba algo más natural en su desarrollo. Realizada originalmente para PC-8801, en diciembre de 1985 llega la versión para MSX2, con un aspecto gráfico muy mejorado debido a que emplea digitalizaciones de una chica japonesa real.





Portada de Emmy II para PC-8801 y MSX2

El uso de fotografías reales también implica que la versión de MSX tiene que "relajarse" y elimina todas las partes eróticas y adultas. Esto no ocurría en la citada versión de PC-8801 y aunque en la portada mostraba una chica occidental, en el juego eran únicamente gráficos y en ningún momento veríamos chicas reales.

Entramos ahora en una conversión de un arcade de **UPL**, realizada para MSX por **Jaleco** y distribuida por **Nippon Dexter** bajo su sello **Dexter Soft**. Estamos hablando de **Ninja-Kun: Majō no Bōken** (忍者くん魔城の冒険), que sería el inicio de una prolífica serie de juegos dedicados al personaje, curiosamente ésta se desarrolló en dos vertientes ya que por un lado **UPL** creó más juegos para arcade y **Jaleco** también hizo sus propios juegos para formatos domésticos.



Ninja-Kun: Majou no Bouken

Ryuichi Nishizawa (西澤 龍一), autor del arcade, se había basado en **Mappy** para crear su **Ninja-kun**, era un juego que amaba y al que solía jugar para tratar de batir sus récords. Sin embargo, le resultaba estresante que los enemigos pudiesen matar al jugador únicamente tocándole. Por eso, cuando jugamos a **Ninja-kun** podemos impactar contra los enemigos, y casi debemos hacerlos porque así podemos dejarles aturdidos y serán un blanco fácil.

También le gustaba el concepto de personajes simpáticos y agradables a la vista, y lo siguió a rajatabla en su juego porque no sólo el ninja protagonista tiene ese aspecto de dibujo animado, también los enemigos causan bastante simpatía. Entre ellos están los daruma, figuras sin brazos ni piernas que Nishizawa eligió porque serían sencillas de llevar al videojuego y animarlas.

Para la conversión a MSX el juego sufre un importante recorte, dejando el número de escenarios únicamente en dos. Los gráficos son bastante simples, pero cumplen bien su cometido, donde cometen un error es en el *scroll*, que es únicamente en vertical. Lo que ocurre es que cuando saltamos y movemos la pantalla, los *sprites* de los enemigos no se ajustan bien a su nueva posición y parece que van flotando hasta que dejamos de subir o bajar. Es un fallo que no es únicamente achacable a este **Ninja-kun**, ya que es un problema que puede surgir cuando unos elementos se mueven en bloques de 8 píxeles, los *tiles*, y otros se desplazan al píxel, los *sprites*.

También cuesta un poco acostumbrarse al salto ya que tenemos tres maneras de accionarlo, podemos dar un ligero toque para que el ninja salte sin llegar a la altura superior, podemos dejarlo más tiempo pulsado y entonces alcanzaremos el siguiente piso, o podemos pulsar el salto y abajo y entonces descenderemos. Además, hay que tener en cuenta que únicamente podremos realizar saltos en movimiento, nuestro ninja tiene prohibido realizar un salto vertical, por lo que si estamos parados no podremos saltar.

Si la portada japonesa destilaba simpatía, la elegida en Europa para su distribución también... pero por otros motivos, porque alguien pensó que sería una buena idea coger la foto de un hombre asiático y pintar de negro toda la imagen salvo la zona de los ojos, como si se tratase de un ninja con su traje típico. En cuanto nos fijamos un poco, vemos que ni el pintado está realizado en el ángulo correcto y se nota que es un auténtico remiendo. De paso, el juego pasa a llamarse simplemente **Ninja**, para que no nos cueste recordarlo.

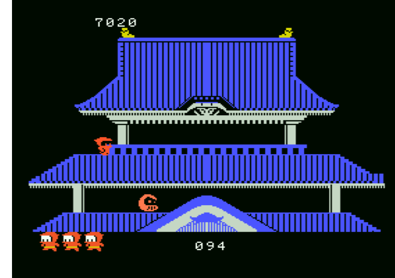
Vamos ahora a fijarnos en otra licencia cinematográfica aparecida el 5 de diciembre de 1985, un año y un mes en el que se juntaba con la salida de **The Goonies** y **Back to the Future**, todo un giro para el software japonés que comenzaba a fijarse en éxitos internacionales y no únicamente locales. Estamos hablando de **Rambo** (ランボー) de **Pack-in-Video**, una empresa creada en 1970 y que hasta entonces se había dedicado al mundo del cine y la televisión, creando software para vídeo. Con este **Rambo** se introducía por primera vez en el software lúdico.



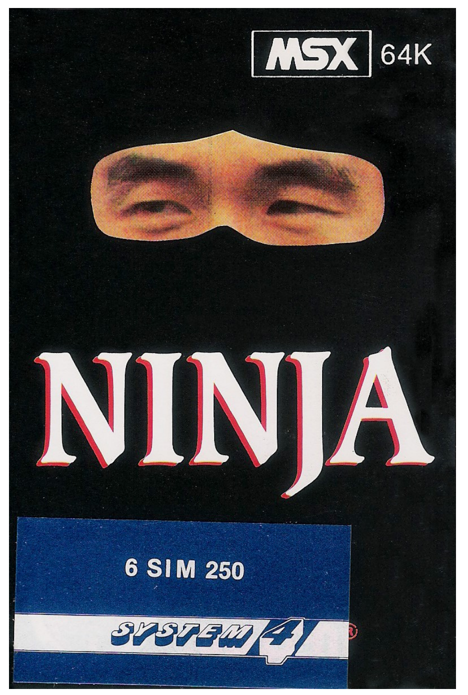


Ryuichi Nishizawa en 1989





Daruma real y en el juego



Parecía una buena idea... y no lo era

El juego adapta la segunda parte de la franquicia, **Rambo Acorralado Parte II**, en un juego con bastante componente de aventura, gracias a las múltiples armas y objetos que podemos coger por el mapeado, el cual es bastante reducido por lo que todos los objetos se encuentran bastante cercanos entre sí. Precisamente, uno de los aspectos negativos del juego es su muy escasa duración ya que sin necesidad de ir demasiado rápido se puede terminar en 10 minutos, y yendo a toda velocidad no se tarda más de 2 minutos. Cierto es que hay dos finales, según si cogemos todos los objetos necesarios o nos saltamos alguno, lo que provocará que derriben nuestro helicóptero cuando tratemos de huir, pero ni aun así se justifica que sea tan corto.



Tanto en lo corto que es el juego, como en los gráficos, los sonidos y el control se nota la inexperiencia de **Pack-in-Video**. No es que **Rambo** sea un mal juego, ya que la idea y el desarrollo son buenos, pero con más títulos a sus espaldas seguro que hubiesen ofrecido un producto mejor en todos los aspectos. Por cierto, la misión es rescatar a un único soldado, y no a varios como en la película. Eso sí, en las instrucciones se especifica que es un soldado VIP.

Como adaptación parece incomprensible que no aprovechasen la banda sonora de la película, al igual que, como ya hemos visto, tampoco explotan el argumento, pudiendo haber incluido más zonas y más soldados a rescatar, alargando así la duración del juego.

EL DATO



Suponemos que debido a un tema de licencias, lo más seguro es que la productora la vendiese únicamente para el mercado japonés o asiático, el juego no tiene distribución oficial ni en Europa ni en América, aunque termina llegando por importación y por otros cauces no legales como en Taiwán, donde podemos intuir que tardó bastante en llegar ya que usaron la imagen de la portada de la película **Rambo III** para el cartucho. Una pena, la simple figura de John Rambo hubiera sido un buen incentivo para sus ventas, como lo fue para la versión realizada por **Ocean** para Spectrum, CPC y Commodore 64, muy basada en el juego de **Capcom Commando**.

Panasoft, marca de software de **Matsushita** (**Panasonic**) nos proponía hacer deporte con **MSX Rugby** (パナソフトのラグビー) y **MSX Soccer** (パナソフトのサッカー). Ambos cortados por el mismo patrón, con marcadores idénticos, gráficos iguales salvo las lógicas diferencias por ser dos deportes distintos, e incluso mecánicas de juego calcadas. **MSX Soccer** se publica en mayo, y lo más probable es que **MSX Rugby** se hubiese publicado antes, ya que su *scroll* tenía la deficiencia de exigirnos que nuestro jugador llegase hasta el extremo de la pantalla para que se moviese el campo y tuviésemos más amplitud de vista. Algo que en **MSX Soccer** está corregido, ofreciendo un *scroll* suave destacable.

Pese a ese problema, **MSX Rugby** sería el juego más destacable de los dos. En calidad son muy parejos, pero juegos de fútbol hay muchos y el trasladar el deporte del rugby al MSX era toda una novedad. Además, lo adapta correctamente según las reglas de 1985, cuando el ensayo valía 4 puntos porque hasta 1992 no se cambió su valor a 5. Además, están todos los elementos característicos de este deporte: la melé, la touch, ensayos, transformaciones, drops y hasta el bote irregular del ovalado, como debe ser.

Ambos tienen un sistema de dos botones realmente cómodo, en ataque uno para disparar o lanzar a palos, y otro para hacer un pase que irá al compañero que esté destacado con otro color. En defensa el botón para tratar de hacer una entrada o un placaje, y el otro para cambiar de jugador. Un buen sistema para dos juegos que pecan de no ofrecer opciones a la hora de configurar cada partido, algo habitual en 1985. De nuevo, tenemos que citar un referente para ambos juegos, y es que el **Exciting Soccer** de **Alpha Denshi** es el padre de ambos. Misma perspectiva, mismo sistema de pase y, en el caso del **MSX Soccer**, la misma flecha para apuntar en el disparo a puerta.

Telenet Japan (株式会社日本テレネット) era una compañía de reciente creación, fue fundada por Kazuyuki Fukushima (福島和行) el 27 de octubre de 1983, tras nueve años de experiencia trabajando en la creación de ordenadores. Pronto incorporó a su hermano Yuji Fukushima (福島雄二) como director de ventas, contraviniendo a sus padres quienes querían que fuese calígrafo. El siguiente miembro de la familia en entrar fue el padre, Jiro Fukushima (福島次郎), como presidente de la junta. Por último y para completar el clan, Chuichi Fukushima (福島忠一) como jefe del departamento de desarrollo y Takanori Fukushima (福島孝) en relaciones comerciales.





MSX Rugby, uno de los pocos juegos sobre este deporte en 8 bits





Exciting Soccer, influencia de varios juegos en los 80

Su primer juego es **American Truck** (アメリカントラック) publicado en marzo para PC-88 y en diciembre llega la conversión a MSX. En el juego tenemos que transportar unos documentos secretos de la NASA, y para eso nada mejor que un robusto camión americano con el que podremos pasar por encima de casi cualquier vehículo. Efectivamente, en **American Truck** no importa el tiempo o la velocidad, lo que cuenta es únicamente llegar vivo a la meta para cumplir con nuestra tarea.

En nuestro recorrido nos pondrán obstáculos y trampas para dañar nuestro camión, además de que nos atacarán con vehículos blindados y también recibiremos daño saliéndonos de la carretera o chocando con otros vehículos, pero en ningún momento podremos ver el daño acumulado ni, por lo tanto, sabremos cuántos impactos más puede aguantar nuestro camión. El decorado es muy colorido y destaca la representación de nuestro camión girando la carga de forma distinta a la cabina, además el juego tiene una buena sensación de velocidad, no es tan agraciado el apartado sonoro, en el que sólo escucharemos el motor de nuestro camión y los choques.

American Truck no tiene final, nos ofrece 8 fases distintas que se irán repitiendo, aunque cambiando el orden para darnos una mayor sensación de variedad.







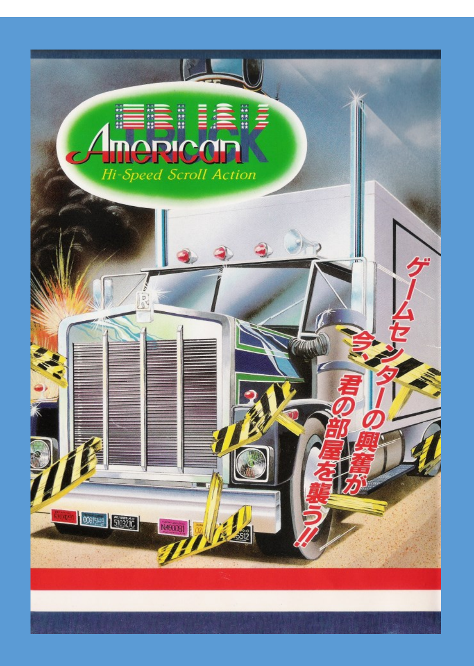




La familia Fukushima: Kazuyuki (director). Yuji (jefe de ventas), Jiro (presidente de la junta), Chuichi (jefe del departamento de desarrollo) y Takanori (relaciones comerciales)



EL DATO



AMERICAN TRACKで GOLD LICENCECARDをもらおう

(株)日本テレネットの『アメリカントラック』で、ゴールドライセンスカードがもらえるんですよお。



パッケージの中に入っている〝運転免許証″と、100万点を超えましたっていう証明画面写真を日本テレネットまで送ると、これがなんとまあ、あなたのお名前と免許証ナンバーが入った、プラスチック製のゴールドライセンスカードをいただけるって寸法なのだ。パソコンの機種はどれでもOK。とりあえずいつまで、という期間もない長期戦のかまえを日本テレネットさんは示しているので、ここはひとつじっくりとプレイして、もらえるものはもらってしまおう。下記の住所まで、どーぞ。

お申し込み先
〒162 東京都新宿区下宮比町 8
グランドメゾン飯田橋209
(株)日本テレネット
ゴールドライセンスカード係まで

¿Eres capaz de superar el millón de puntos en **American Truck**? Pues si la respuesta es afirmativa, **Telenet** te recompensaba con una tarjeta conmemorativa. Había que enviar una foto del carné de conducir y otra donde se viese el millón de puntos, **Telenet** te enviaría de vuelta una tarjeta personalizada con tu nombre y el número de tu carné de conducir. La promoción valía para cualquiera de las versiones del juego.

Dentro de los juegos publicados en 1985 por **Micro Cabin** destacaremos **Happy Fret** (ハッピーフレット), un juego de aventuras que provenía del PC-8801 en el que teníamos que hacer uso de múltiples objetos. El objetivo era adentrarnos en el castillo de Tinterdel en busca del tesoro del rey Mark, para ello manejábamos al aventurero Fret y durante las más de 50 pantallas de las que constaba el juego nos enfrentaríamos a múltiples peligros.

La resolución de la aventura no era nada sencilla, ya que casi ninguno de los objetos que podremos coger tendrán un uso intuitivo, y nuestro mejor aliado será el ensayo y error hasta acertar con el punto exacto en el que podremos usar ese objeto que lleva tanto tiempo en nuestro inventario.

No solo eso, sino que también el sistema de saltos será un verdadero dolor de muelas. Primero porque el salto no es direccionable, y segundo porque Fret rebotará cuando choque con los bordes y en más de una ocasión será imprescindible calcular la trayectoria del salto teniendo en cuenta el rebote para llegar a esa plataforma inaccesible de otro modo, como si estuviésemos jugando al billar a tres bandas. Todo esto teniendo en cuenta, además, que en cuanto nos acerquemos al borde de una plataforma nuestro personaje se caerá, haciendo muy difícil calcular hasta dónde podemos pisar, y que las caídas en el agua nos quitarán una vida completa.

Para terminar de dificultar el juego, al poco tiempo de permanecer en una misma pantalla hará acto de aparición un molesto murciélago que se unirá al resto de enemigos. Así que tenemos que aunar velocidad con precisión.

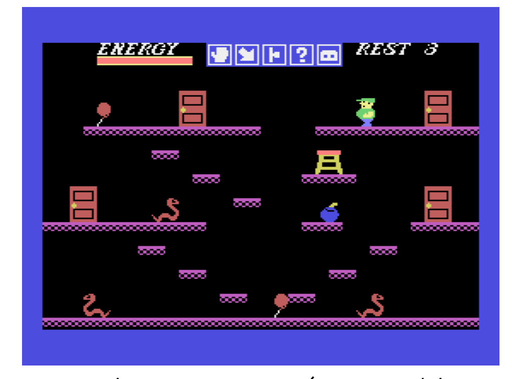
En el aspecto positivo estarían los gráficos, coloristas, y el desarrollo en sí del juego. Haberlo hecho más asequible le hubiera hecho ganar unos cuantos enteros.

El juego llegaría a Europa por medio de **Philips**, pero aunque en la pantalla de presentación nos aseguraba que estaba traducido, esto no era así ya que seguía estando en japonés, por lo que las pistas que el juego nos daba en algunas pantallas serían totalmente inútiles para la inmensa mayoría de jugadores europeos.



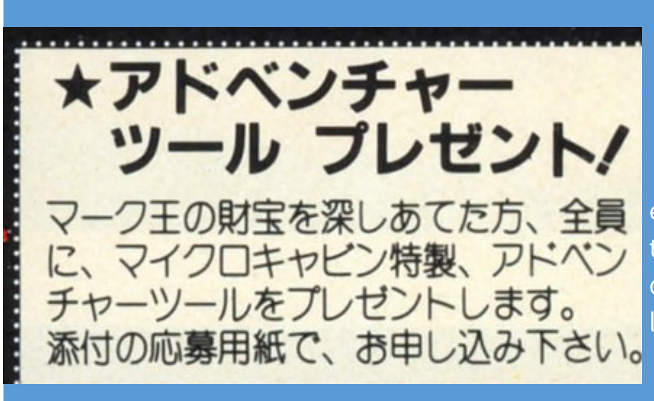


Anuncio de Happy Fret para PC-8801, en el recuadro de la parte inferior derecha se anuncia el regalo de una "herramienta" rellenando un cuestionario



No veas la aventura que teníamos por delante

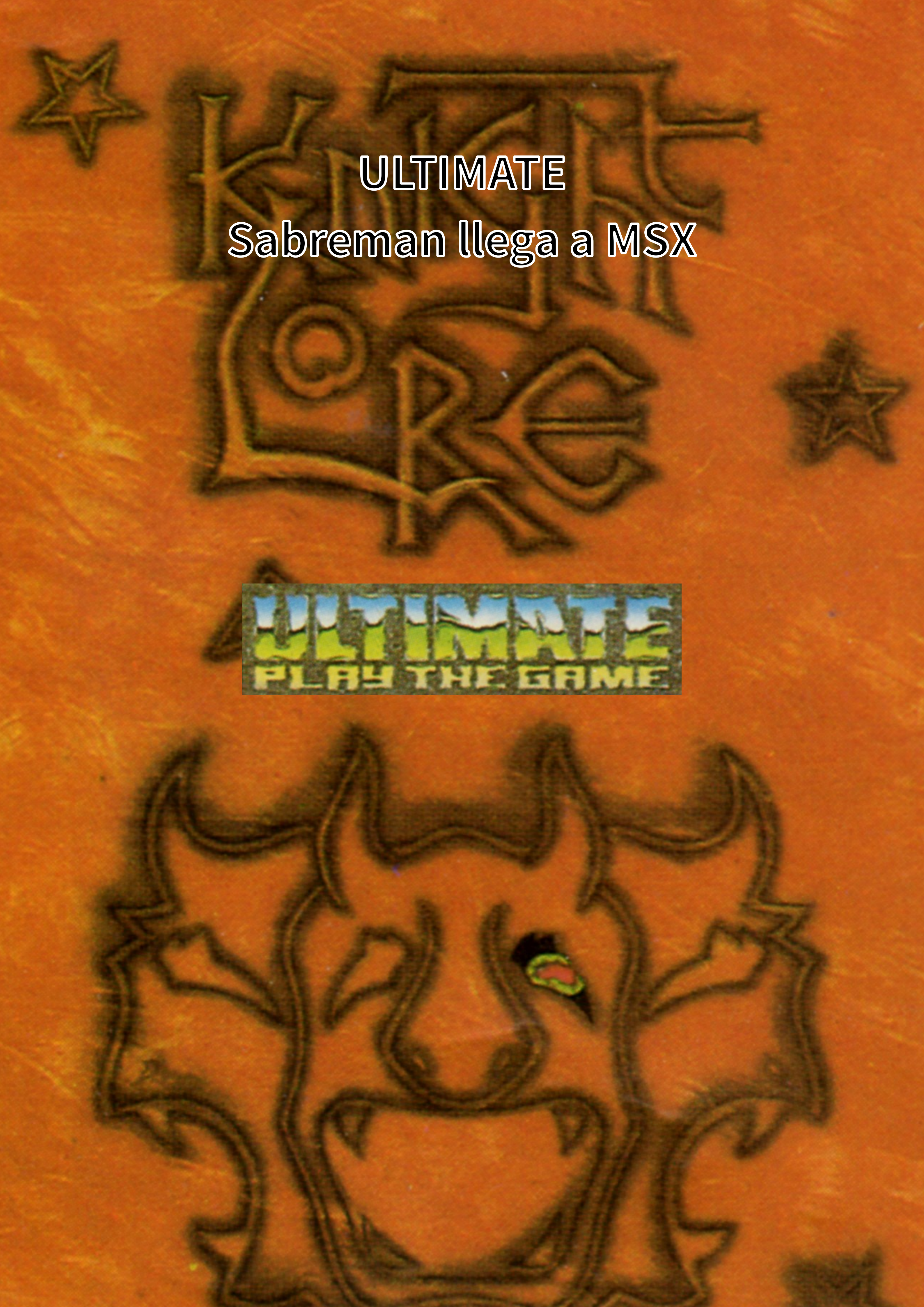
EL DATO


★アドベンチャーツール プレゼント！
マーク王の財宝を深しあてた方、全員に、マイクロキャビン特製、アドベンチャーツールをプレゼントします。
添付の応募用紙で、お申し込み下さい。

Tal y como podemos ver en la publicidad del juego, al menos en las versiones para PC-88 de NEC se podía solicitar que **Micro Cabin** te enviase una "herramienta", aunque no hemos conseguido saber a qué se refería exactamente, suponemos que se tratará de algunos de los objetos que se podían conseguir durante el juego.

ULTIMATE

Sabreman llega a MSX



Chris Stamper, nacido en 1958, mostró un temprano interés por todo lo relacionado con la electrónica. Ya en su época universitaria construyó una pequeña computadora con un procesador de 8 bits, usándolo para crear un programa que controlaba las luces de un semáforo. Tal era su interés y su determinación que en 1981 abandonó la universidad convirtiéndose en autodidacta, convenció a su hermano Tim para que se uniese en su aventura y junto a un amigo del colegio, John Lathbury, fundaron **Zilec Electronics**. El trabajo de la empresa consistía en la creación de máquinas recreativas y, según la revista **Commodore User** número 22, estuvieron detrás de la adaptación de **Gyruss** de **Konami** a otras placas arcade, además de ser responsables de algunos juegos propios para **Jaleco** como **Blue Print**, distribuido también por **Bally Midway**. El número total de arcades creados por **Zilec** ronda los 12, aunque la mayoría se guarda su nombre en secreto quizá por acuerdos de confidencialidad. Pero en el caso de los Stamper también tenemos su característico hermetismo con la prensa, raramente concedieron entrevistas y nunca adelantaban información sobre sus futuros juegos, lo que les hizo ganarse más de una antipatía entre las revistas de videojuegos.

Pioneros desde sus inicios, ya que podemos considerar a **Zilec** como la primera compañía británica exitosa dedicada a máquinas recreativas. Esta relación con compañías como **Konami**, **Jaleco** o **SEGA**, suponía que Chris y Tim Stamper tuviesen que viajar periódicamente a Japón, lo que aprovechó Chris para conseguir un chip Z80 y aprender a programarlo.

En 1982, Chris, Tim y John fundan **Ultimate Play the Game** en la pequeña localidad de Ashby-de-la-Zouch junto a la novia de Tim, Carole Ward (posteriormente Carole Stamper al casarse con Tim en 1985), usando como nombre de empresa **Ashby Computer and Graphics Limited**. Es en este momento cuando los Stamper dan su primer giro en su carrera, abandonan la creación de arcades y fijan sus ojos en el nuevo ZX Spectrum, viendo que su número de usuarios en Gran Bretaña crecía a un gran ritmo. Los Stamper ven ahí la oportunidad de hacer sus propios juegos y distribuirlos, con la ventaja de los conocimientos ya adquiridos por Chris a la hora de programar el Z80. En esta primera época de **Ultimate**, Chris y John se encargaban de la programación y Tim y Carole del diseño de los gráficos y de la parte artística. No están solos, ya que siempre trabajan con ellos uno o dos programadores más, pero esto también quedaba en secreto y nunca se revelaban sus nombres ni se acreditaban en sus juegos. De todas formas, era personal de apoyo y quienes decidían siempre cómo serían los juegos eran los hermanos Stamper.


ブループリント

いろんな障害乗り越えて、JJは彼女を助けにかけつける！
（ジャパンレジャー）

へこたれないマン・JJは困難を乗り越えて……。

——まったく、ユニークなアイデアだったよね。今でもああいうパターンのゲームはないね。

画面だってハデハデだし、バックグラウンドミュージックがまた良かったんだよ。

ゲームをしないで、デモンストレーションを見ているだけでもおもしろかったもんね。

デイジーが、オッカケマンにつかまらないように、JJがブループリント（ポンプの設計図）を完成させるため、パーツを取りに行くんだけど、けっこう大変なんだよ、これがもう。

2ヵ所の家と、1度パーツを取り出した家の中には、ダイナマイトが仕掛けられているから用心しなくちゃいけないし、ほんと救出作戦は難行するんだ。

JJは、BLUEPRINTの設計者だ。

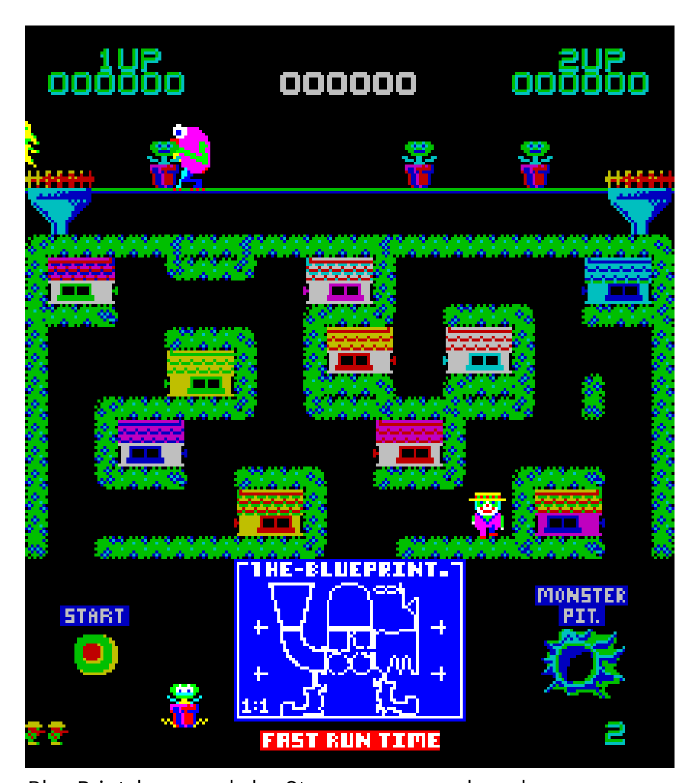
橋の上ではJJの彼女がモンスターに追いかけられて危機一髪！

さあ大変だ。JJは彼女を救うため、ブループリントのパーツを取りに、10軒の家を行ったり来たり。なんとしても、ブループリントを完成させるのだ。

でも、モンスターの仕業なのか、せっかく組み立ててるパーツが崩されたり、家の中にダイナマイトが仕掛けてあったり。

うん、遠まわりゲームだね。まあ、これはマニア向けだったんだろうね。

Reseña sobre Blue Print publicada en la revista Amusement Life. Destaca la música y lo divertido que es el juego



Blue Print, la mano de los Stamper comenzaba a darse a conocer

Pronto comienzan a destacar con su primera creación para Spectrum, **Jetpac**. Ya en este primer juego se ve claramente lo que decían los Stamper en una entrevista para **Crash**: "Básicamente, somos jugadores de arcades y somos adictos a los arcades". Efectivamente, **Jetpac** podría pasar perfectamente por un arcade realizado en Japón por su cuidada jugabilidad, esto era algo que rápidamente les iba a diferenciar de la competencia, ya que **Ultimate** mezclaba la jugabilidad japonesa con un aspecto visual más cercano al europeo. Volvemos a recordar que en los 80 los europeos solían ver los juegos japoneses y pensar que estaban demasiado infantilizados, y en numerosas ocasiones esto les acabó penalizando a la hora de las críticas en las revistas. **Ultimate** era la unión entre dos mundos y esto también lo explicaba perfectamente Tim Stamper en 1988: "Hay diferencia en el estilo y hay diferencia en lo que hace bueno a un juego para EE. UU. y Japón. Creo que nosotros entendimos esa diferencia y nuestro éxito es prueba de ello. Los juegos japoneses se venden muy bien en EE. UU. y los estadounidenses se venden bien en Japón y en Inglaterra, pero los juegos ingleses no se venden bien ni en EE. UU. ni en Japón".



Ultimate en 1988 en la revista Crash. A la izquierda Tim, Carole y Chris, a continuación Rachel Edwards, David Wise, Mark Betteridge, Paul Byford, Stephen Stamper y Kevin Bayliss

Ultimate tenía una visión privilegiada a la hora de diseñar un juego y también a la hora de crearlo y probarlo. Desde el primer momento tenían clara la importancia de que cada juego saliese al mercado tras ser testeado lo más profundamente posible, por eso invitaban a amigos y familiares, preferentemente más jóvenes que ellos, para que probasen sus juegos, pudiendo así tomar notas y pulir los defectos que cada juego pudiese tener. Con esta obsesión por los detalles continúan llegando más éxitos como **Pssst**, **Tranz Am** y **Cookie**, todos ellos para la versión de 16 KB de Spectrum. Su siguiente juego es **Lunar Jetman**, ya para 48 KB, siendo una versión renovada y mejorada del **Jetpac**. Posteriormente llegan **Atic Atac** y el inicio de la saga Sabreman con **Sabre Wulf** y **Underwulde**, que se convierten en éxitos absolutos en Gran Bretaña. Pero lo mejor estaba todavía por llegar.

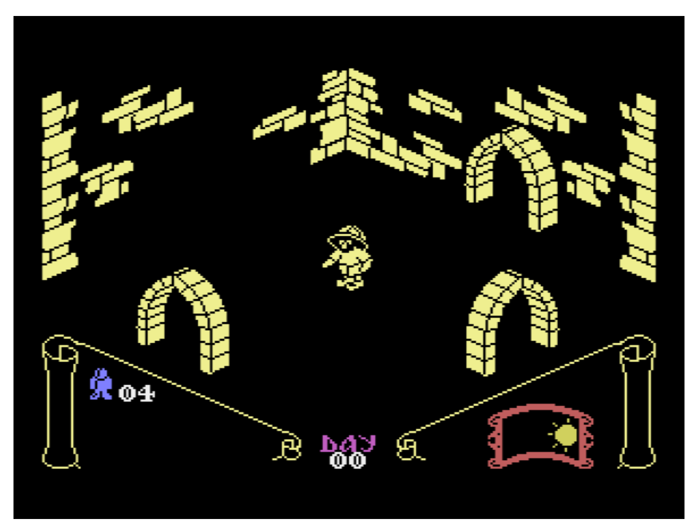


Knight Lore, edición de Erbe Software

Hasta este punto, **Ultimate** no había prestado atención al MSX y ninguno de estos juegos vio la luz en el estándar japonés. Una pena, ya que sería interesante haber visto la reacción de los usuarios japoneses si alguno de estos juegos les hubiese llegado en 1984 o 1985, porque su jugabilidad, como ya hemos dicho, era tremendamente cercana a los estándares japoneses. Sí que llegarían los siguientes juegos, entre los que está el que nos ocupa en este apartado: **Knight Lore**.

Primero hemos de dar un pequeño salto temporal y situarnos a finales de 1985, cuando comienza a publicitarse la próxima salida del propio **Knight Lore** y también de **Alien 8** y **Nightshade**. Finalmente, **Alien 8** y **Nightshade** retrasan su salida hasta principios de 1986, pero **Knight Lore** sí que se publica en navidades de 1985. Hay que tener claro que en este punto ya nos encontramos con otra **Ultimate**, los hermanos Stamper han vendido la mitad de la compañía a la distribuidora **U.S. Gold** y ellos ya han puesto su punto de mira en el mercado japonés y en la Famicom. Chris, mediante ingeniería inversa, se encuentra desentrañando los secretos de la máquina con el fin de poder presentar un juego a Nintendo y convertirse así en la primera compañía occidental que firme un contrato para poder desarrollar para Famicom bajo el nombre de **Rare Ltd.**

Entonces ¿quién realiza la conversión a MSX? Pues lo único que tenemos claro es que los Stamper no, ya que ellos únicamente se preocupaban de la versión original y dejaban la tarea de la conversión a otros ordenadores a terceras compañías, para así poder centrarse en la creación de su próximo juego. Además, en 1985 estaban preparando **Gunfrigth**, el que sería el último juego para Spectrum en el que trabajasen los hermanos Stamper.



Comienza la tercera aventura de Sabreman



SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは? 問題点は? 独自の視点で鋭く迫るソフト批評です

宮森栄一の、ひねもすのたりゲームかな

KNIGHT LORE ナイト・ロアー

●ホラーもの元祖 英国的主人公被虐 タイプ狼男迷宮踏破アクションRPG

↑判定はプア。けど真人間になろうとすることに意義。

女王陛下の国から、超強力な迷宮が、MSXのROMカートリッジに込められて、ジャパニーズ・ゲーム・キッズの元に届けられた。
"ナイト・ロアー"は狼男の物語。さすが英国、狼男をやっつけるなんていう単純な設定ではない。あなたが苦悩する狼男を演じなくてはならないのだ。いじわるな魔法使いの無理難題を聞かないと、真人間に戻れない。

"ザナドゥ"の作者、木屋さんも、思わずうなった!

日米だけがゲーム王国ではなかった。怪奇と幻想の故郷、イギリスにもすごいゲームがあったのだ。

このページに載っている画面写真を見て、カルチャー・ショックを感じたあなたはするどい。今までのゲームとノリがまったく異なっている。

まず第一に主人公が醜い。なんの因果かこのゲームでは、プレイヤーは、狼男にされてしまった兵士を演じなくてはならないのだ。呪いを解く道はただひとつ。128も部屋があるというナイト・ロアー城の魔法使いのデクスタに会い、彼の命じたとおりの品物(オブジェクト)14個を、城中くまなくさがしまわって渡さなければならない。それも期限はたったの40日という厳しさ。

第2に、こともなげに3Dしちゃってること。それも疑似立体表現でなく、凝りに凝りまくっている。鉄格子の隙間から、しっかり手を出せたりするのにはおどろいてしまった。

第3にモノクロームの部屋のなんともいえないくら〜い感じ。総カラーに慣れた目には、なんとも新鮮だ。

あと、敵キャラのシュールさ。風船、光、火(のようなもの)など、そこはかとなく抽象してしまっている。

イギリス的暗さについて行けるか?

ルールはいたって簡単。カーソルキーで移動。スペース・バーでジャンプ。ゼロを押すと品物を拾ったり置けたりできる。これだけ。

ところが、ゲームに勝利を収めるのは、ひょっとすると不可能ではないかと思えるほど、高度なキー操作と、思考が要求される。

なにせ狼男のジャンプ力は天地、前後とも2ブロック分しかないのに、3ブロック以上の距離に置いてある踏み石や品物がごろごろ。机、宝の箱、品物を踏み台にしたり、ときには敵の頭を踏んづけて、はずみをつけてジャンプするなど、頭と指を相当に使わせられるようにできている。

←空を飛ぶこともないのに、しっかり3D処理。プログラミング技術におぼれないジョンブル気質。

真夜中の変身

➡ただでさえ1日が短いのに、朝夕2回の変身の儀式にたっぷりと時間を消費させられる。

16 LOGiN / 1986 No. 5

EL DATO

"Japón y Estados Unidos no fueron los únicos reinos del juego. Inglaterra, el hogar del misterio y la fantasía, también tuvo un juego asombroso."

Así presentaba la revista **LOGiN** el **Knight Lore**. Es curioso ver cómo hablaban del Reino Unido como la cuna del terror, del hombre lobo, del monstruo de Frankenstein o de Drácula.

El artículo no tiene desperdicio alguno, les da tiempo a escribir sobre Oliver Reed, sobre David Bowie en **El Hombre que cayó a la Tierra**, también cita **El Hombre Elefante** de David Lynch… y hasta te recomienda jugar a **Knight Lore** con la canción *Bark at the Moon* de Ozzy Osbourne de fondo.

Por su parte, **POPCOM** en su edición de marzo de 1986 también reseñaba el juego y decía que "hemos presentado varios títulos de software británico en la sección "This one too: ……", pero es la primera vez que lo destacamos de forma importante", y también que "el juego es un gran logro en la historia de los juegos de ordenador".



Anuncio en Japón de Knight Lore

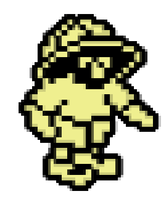

ナイトロアー
日本デクスタ／85.12
AC／MSX
時間設定があり、夜になると姿が狼男になってしまうのがいい！不思議なパズルだった。

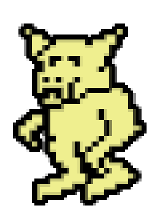
La minúscula reseña en PC Game 80 Chronicles

Retrocedemos ahora y nos situamos a finales de 1984, cuando **Knight Lore** se publica en su versión Spectrum. Es realmente complicado explicar el impacto que supuso **Knight Lore** en el mercado europeo, pero de alguna forma es como si se rompiesen los límites de los 8 bits ofreciendo un mundo en 3-D isométrico donde parecías tener más libertad que nunca. Es cierto que **Knight Lore** no fue el primero en usar la perspectiva isométrica, mismamente Sandy White había creado el **Ant Attack** en agosto de 1983, pero la novedad era el poder coger y mover objetos por toda el área de juego, la posibilidad de saltar entre las plataformas desde distintos ángulos e incluso de pasar entre ellas. Todo esto se definía con un nombre: Filmation, el nombre que le dieron los Stamper a su técnica para recrear mundos tridimensionales. Quizá una buena forma de representar lo que supuso sería leyendo entrevistas a programadores de la época, en los que la ante la pregunta de qué juego les hubiese gustado haber realizado, la mayoría respondía: "**Knight Lore**".

De nuevo, los Stamper iban varios pasos por delante y sabían perfectamente lo que tenían entre manos y lo que supondría su salida al mercado. **Knight Lore** estaba finalizado meses antes de su publicación definitiva, antes incluso de la salida de **Sabre** Wulf, pero los Stamper sabían que publicarlo supondría disminuir las ventas de sus otros juegos, por lo que deciden guardarlo hasta la salida de **Underwurlde**. No sólo **Knight Lore** estaba creado, sino que también **Alien 8** estaba a la mitad de su desarrollo.

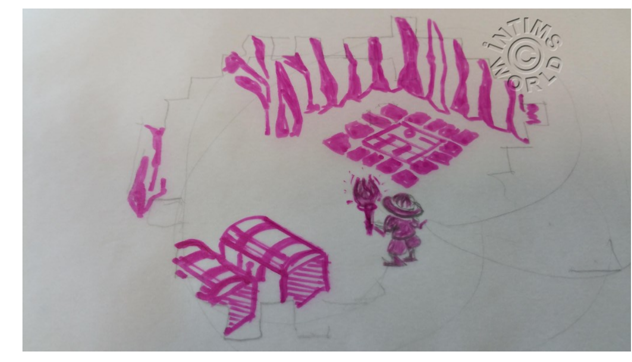
Volvemos a finales de 1985 y al MSX, **Knight Lore** también se publica en Japón bajo el sello de **Jaleco** ¿Cuál fue la recepción? Pues las revistas no nos dan muchas pistas, ya que no hay ninguna donde se puntúe el juego. Lo primero que debemos tener en cuenta es que **Knight Lore** era, seguramente, el juego con menos jugabilidad japonesa realizado hasta la fecha por **Ultimate**, era mucho más del gusto europeo y, como ya hemos dicho, los títulos anteriores de la compañía habrían tenido una entrada más sencilla en Japón. Datos de ventas no tenemos tampoco, pero sí que podemos fijarnos en la revista japonesa **PC Game 80 Chronicles** que hacía un repaso a los juegos de la década de los 80, y le dedicaba un pequeño apartado a **Knight Lore** dentro de los destacados de 1985.



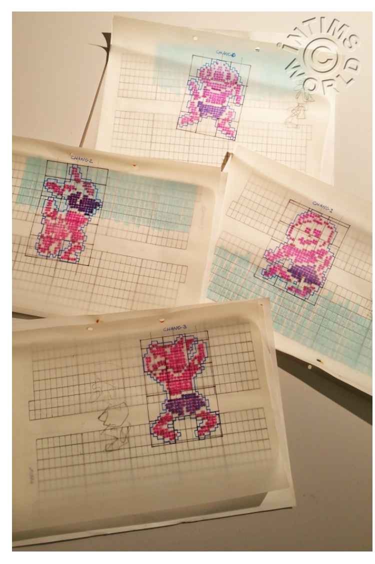


A MSX llega portado directamente desde Spectrum, no era sencillo realizar un juego de este estilo aprovechando los *sprites* del MSX y tampoco parece que **U.S. Gold** tuviese especial interés en trabajar la versión. Pese a eso, el juego va por lo general bastante bien, aunque sí que hay pantallas en las que se nota una excesiva ralentización y puede resultar un poco desesperante. Otra de las pegas que podrían ponerle los jugadores era la dificultad de adaptarse a un juego de plataformas en 3-D sin una sombra del personaje como referencia para situarlo con precisión. Ésta era una de las dificultades que finalmente se superaban más por insistencia que porque el juego las solucionase, de hecho, esto sería un problema común a todos los juegos de este estilo que llegarían después, pero es que no era nada sencillo implementar sombras con personajes que se movían a varias alturas para los limitados micros de 8 bits.

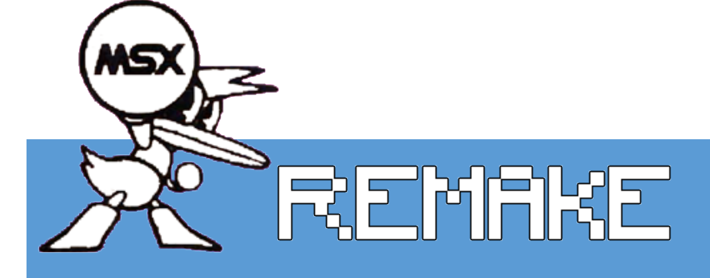
En esta tercera parte de las aventuras de Sabreman, nuestro héroe sufre una maldición que lo convierte en hombre lobo por las noches. La única manera de curarse es visitar al mago Melkhior, evidente referencia al mundo de la Tierra Media de Tolkien, entregarle los ingredientes que nos solicité y confeccionar así la pócima salvadora. Curiosa pócima, ya que entre sus ingredientes encontraremos botas usadas, diamantes, veneno y otros objetos de aspecto no demasiado sabroso.



Boceto original del juego. Parece que en algún momento se planteó el uso de antorchas para iluminar el camino



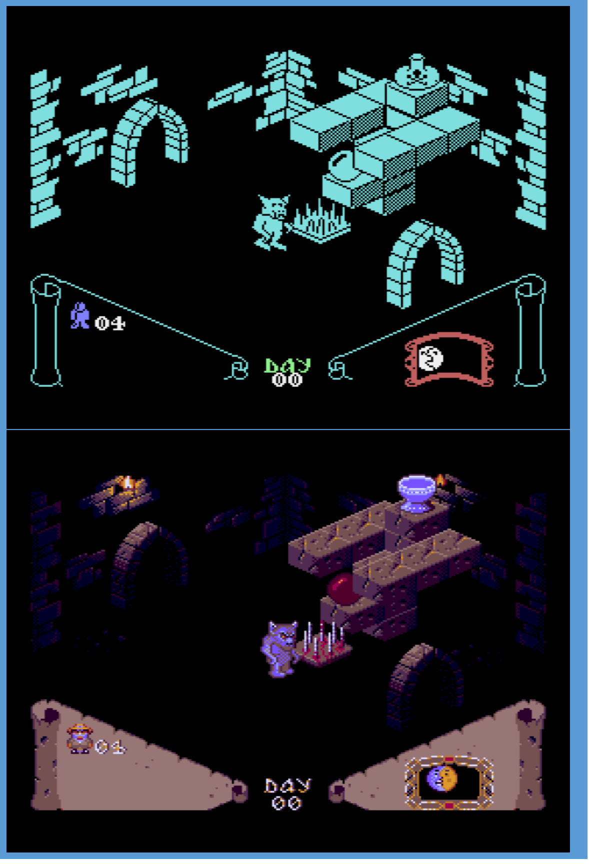
Bocetos de las animaciones del personaje principal



Bajo el sello **Retroworks**, en 2009 apareció un *remake* de **Knight Lore** para MSX2. La programación corrió a cargo de Manuel Pazos y los gráficos fueron obra de Daniel Celemín.

De un simple vistazo se hace evidente la mejora gráfica que le dio Celemín al juego, ahora repletos de color gracias a las superiores capacidades del VDP del MSX2, lo que facilitaba hacer juegos isométricos pudiendo solventar mejor el problema de la superposición de los *sprites* respecto a los *tiles* del MSX1. El trabajo de Celemín es notable, y merece la pena ver cualquiera de sus otras obras para ver de lo que es capaz este artista del píxel.

También se nota la mano de Pazos a la hora de adaptar el juego a MSX2 y mejorarlo, incluyendo un utilísimo mapa en el que podremos ver en todo momento tanto nuestra posición como la situación de los distintos objetos que nos irá pidiendo el caldero.



Catorce son los ingredientes a entregar y el caldero de Melkhior los irá pidiendo por orden, pudiendo variar cada vez que jugábamos, así como el punto de partida de la aventura. Este factor de aleatoriedad se implementaba para tratar de alargar la vida útil del juego, tanto porque aumentaba la dificultad como porque hacía que hubiese múltiples posibilidades a la hora de afrontar la partida. El objetivo debía de cumplirse en el plazo máximo de 40 días, teniendo en cuenta la transformación nocturna en hombre lobo de Sabreman. Éste no es un tema baladí, sino que incorporaba novedades jugables a lo largo de la partida, ya que algunos enemigos serían pasivos si nos veían como Sabreman, pero irían a por nosotros sin piedad si estábamos transformados en hombre-lobo. El mismo caldero de Melkhior no aceptaría los objetos del hombre-lobo, e incluso le atacaría al entrar en la estancia.



Espectacular mapa realizado por Oliver Frey para la Crash Magazine

La dificultad del juego era elevada, ya hemos ahondado en lo que suponía hacer saltos precisos con escasas referencias espaciales, pero también debemos tener en cuenta un mapeado bastante extenso y el no poder llevar más que tres objetos al mismo tiempo, lo que suponía tener que dar varias vueltas por las mismas habitaciones recogiendo lo que encontremos en nuestro camino.



Ilustración original de la portada

Técnicamente es difícil reprocharle algo estando ante un juego que marcó una época, pese a que a MSX nos llegase en monocromo, y en cuanto al apartado sonoro tiene una melodía resultona en el menú inicial y durante el juego casi que únicamente oiremos los pasos de nuestro personaje y de los enemigos. Esto también marcaría tendencia en próximos juegos, el "musicalizar" los pasos de nuestro personaje.

En la revista española **Micromanía**, el análisis de la versión MSX está claramente influenciado por la versión original de Spectrum, tienen claro que están ante todo un clásico de la programación y su nota es de 9. Aparentemente, la **Input MSX** no es tan elogiosa concediéndole 39 sobre 50, pero la nota está mermada por su calificación de 6 en color y de 7 en sonido, algo totalmente lógico, obteniendo 9 en interés y 8 en gráficos. En Gran Bretaña, **MSX Computing** le da unas puntuaciones bastante tibias, dos estrellas sobre tres, sin destacar ninguno de sus apartados y quejándose del precio, 9.95 libras, para un juego que ya tiene más de un año en el mercado aunque para MSX fuese novedad.

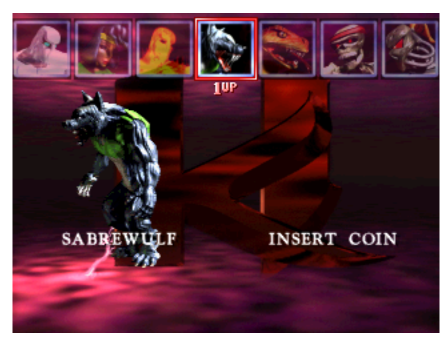


En Francia, **Tilt** destaca que es idéntico a la versión Spectrum pero le da 5 estrellas sobre 6. **Micros MSX** aprovecha para comentar conjuntamente **Knight Lore** y **Alien 8**, y por una vez entierra su hacha de guerra y se rinde ante ambos con 17 y 18 sobre 20 respectivamente. Sorprendente después de verle atizar incluso a algunos de los mejores juegos de **Konami**. En la **MSX Magazine** japonesa el juego aparece en una pequeña reseña, sin puntuar, y destaca que el juego ha desatado una fiebre en Europa.

El legado de **Knight Lore** es uno de los más importantes en 8 bits, y **Ultimate**, ya bajo el nombre de **Rare**, no se olvidó de **Sabreman** en algunos juegos posteriores. Así, en **Killer Instinct** uno de los personajes seleccionables era **Sabrewulf**. También pudimos ver al propio Sabreman apareciendo de forma recurrente en **Banjo-Tooie**, inicialmente lo encontraríamos congelado, permaneciendo en ese estado desde 1984. Por último, volveríamos a verle en **Sabre Wulf**, un juego para Game Boy Advance.

Knight Lore fue el primer juego de **Ultimate** para MSX, una compañía de vida alargada artificialmente después del abandono de los hermanos Stamper. Aún así, en pocos años con los Stamper al frente pudo recoger enormes beneficios con sus juegos, tal y como evidenciaba Tim Stamper al presentar su Lamborghini personalizado.





Sabrewulf en Killer Instinct

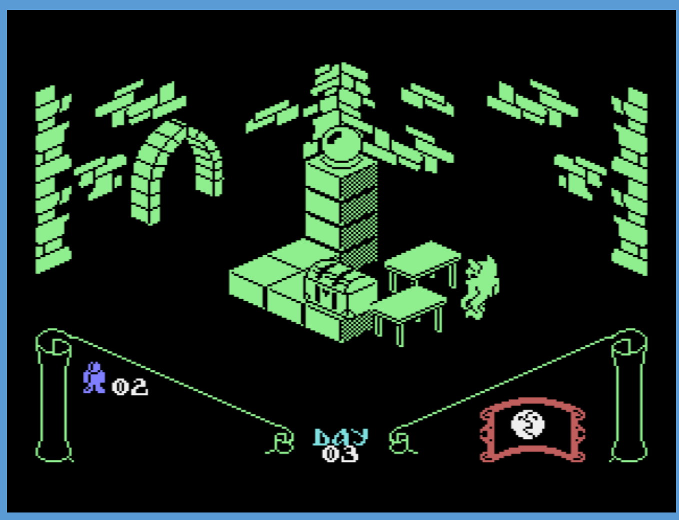


Sabre Wulf para Gameboy Advance

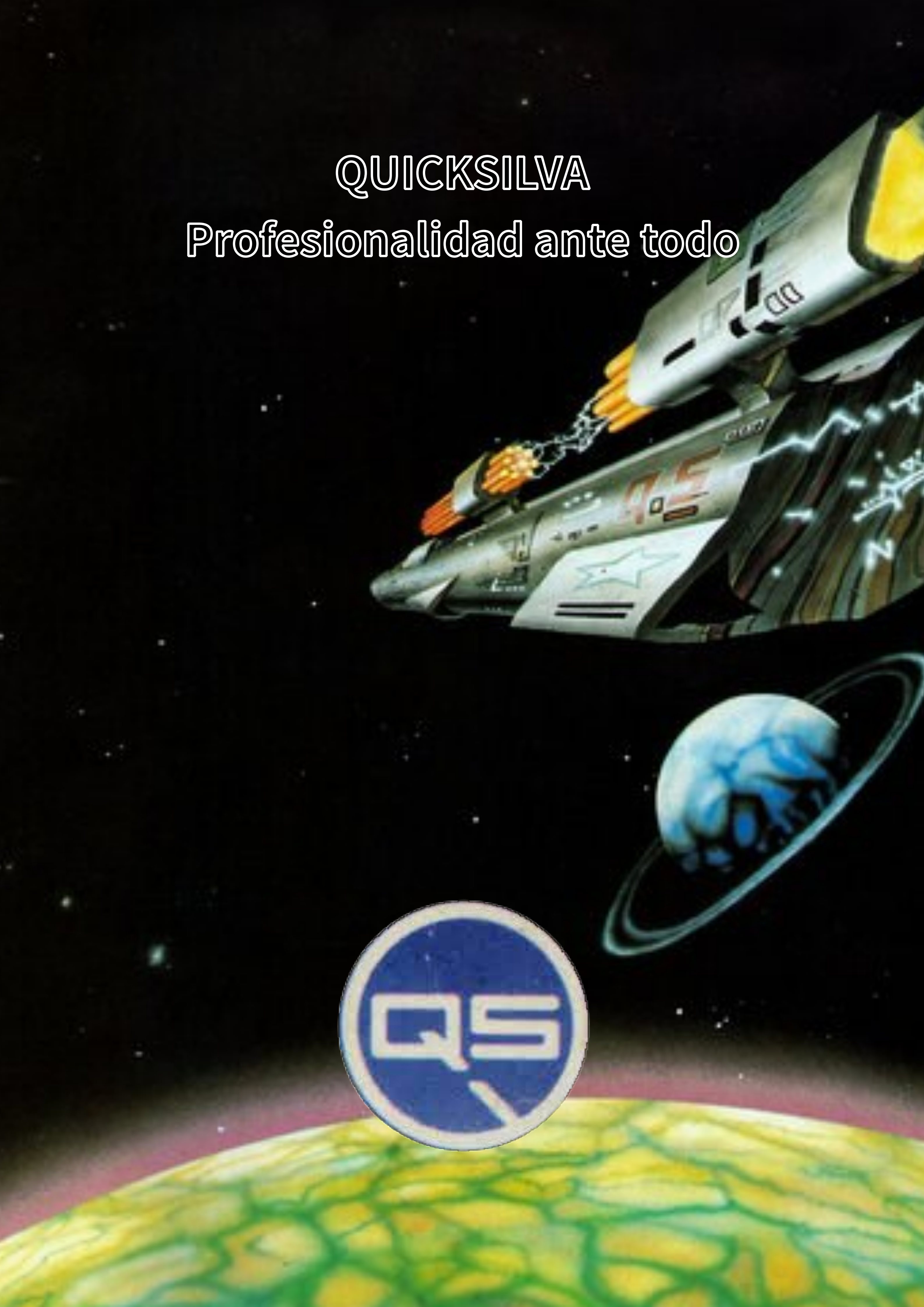


Sabreman en Banjo-Tooie

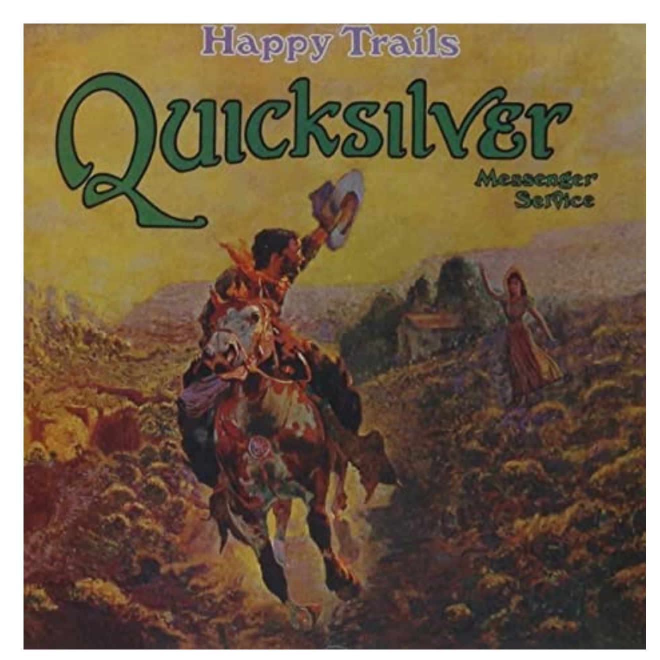
EL DATO



La creación de un motor que pudiese mover este mundo isométrico no era nada sencillo. El juego pintaba en pantalla constantemente todos los elementos, y eso a veces provocaba conflictos. En la imagen podemos ver dos mesas, aunque no lo parezca una está encima de la otra, pero el juego no pinta una de las patas de la mesa superior por encima de la inferior, sino que al estar cerca también del baúl, el juego falla a la hora de decidir qué objeto ha de pintar primero.

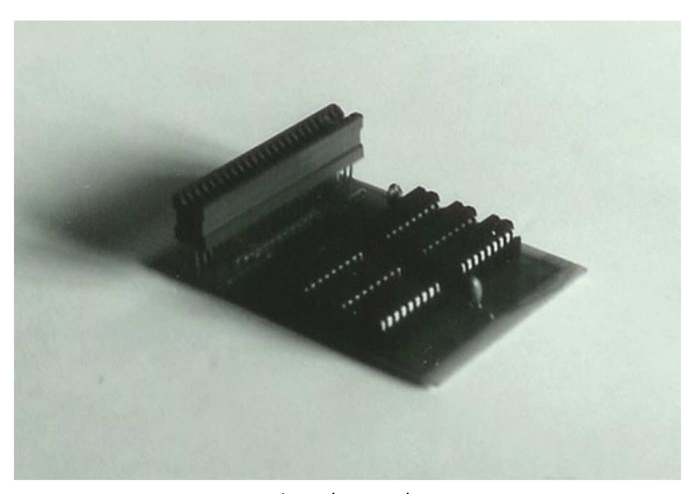

QUICKSILVA
Profesionalidad ante todo
QS

Quicksilva fue fundada en 1979 por Nick Lambert. El nombre surgió mientras Nick escuchaba el álbum *Happy Trails* de la banda de rock psicodélico **Quicksilver Messenger Service**, alguno de los solos de esta obra de 1969 fue el que hizo saltar la chispa en Nick y bautizar en su honor a su recién creada empresa.



El álbum que inspiró el nombre de la compañía

El primer producto de **Quicksilva** es una expansión de 3KB de RAM para el ZX-80, recordemos que este ordenador contaba únicamente con 1KB de RAM. Esta misma tarjeta era necesaria para poder ejecutar el que fue el primer juego lanzado por **Quicksilva**: **QS Defenda**. Creado por el propio Nick Lambert con la ayuda de su amigo John Hollis. Posteriormente, ambos trabajaron en adaptar el juego para el nuevo ZX-81, aunque de nuevo se requería la misma tarjeta de expansión para hacer correr el juego en la computadora, por lo que también tuvieron que adaptar la tarjeta. John Hollis era mucho más hábil diseñando hardware que creando juegos, su capacidad era tal que fue capaz de crear un prototipo del Spectrum antes de su salida al mercado, permitiendo a **Quicksilva** tomar la delantera a la competencia diseñando juegos para la nueva máquina antes que nadie.


La tarjeta de 3KB de RAM

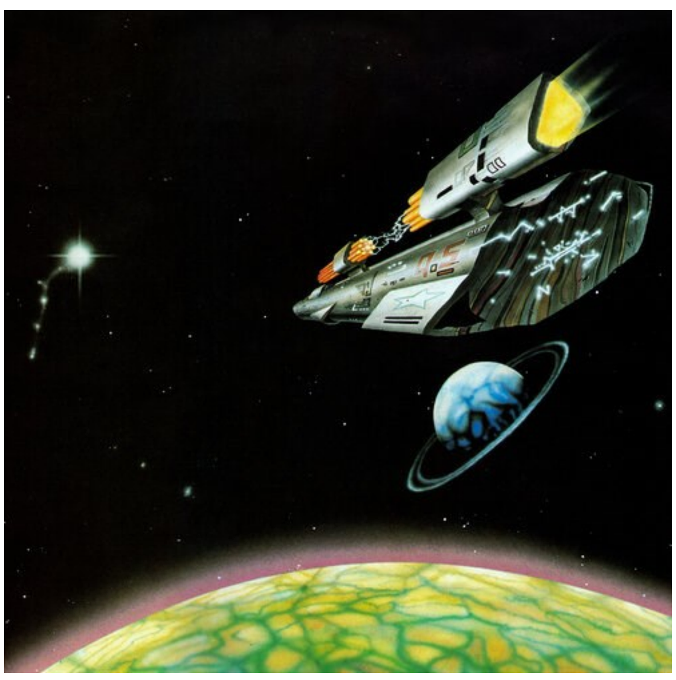
Eran tiempos muy artesanales, Nick Lambert ensamblaba personalmente las tarjetas y las vendía y enviaba por correo. La creciente industria alrededor de los ordenadores hace que en 1981 Nick contrate al primer empleado de **Quicksilva** a tiempo completo, Mark Eyles, para que le ayudase en la tarea de soldar las tarjetas. La prueba de Mark no salió excesivamente bien, como reconoce él mismo en su blog, pero Nick decidió darle una segunda oportunidad y enseñarle cómo realizar la tarea de forma correcta.

En una industria incipiente en la que lo que predominaba eran títulos con carátulas hechas por amateurs, en blanco y negro, y reproducidas a base de fotocopias, **Quicksilva** aporta una nueva dimensión y es la primera en ofrecer una imagen totalmente profesional. Nick Lambert contacta con un amigo, Steinar Lund, para ofrecerle entrar en el negocio creando las portadas de sus juegos, lo que le permitiría destacar frente a sus competidores ofreciendo ilustraciones a color. No solo se encarga de las primeras carátulas de la compañía, sino que también diseña el logo que le da aún más un aura de profesionalidad. Todas las portadas de los primeros juegos de **Quicksilva** llevan la firma de Steinar, salvo el **QS Scramble**, que fue realizada por otro amigo de Nick Lambert, Richard Shenfield, ya que Steinar no estaba disponible en aquel momento.


Nick Lambert en ZX Computing


Mark Eyles en 1981, en pleno trabajo de soldadura


Steinar Lund en 2016, foto de Lynne Milton


Ilustración de QS Defenda, publicada en el blog de Steinar

La labor de Steinar Lund ayuda a normalizar la contratación de ilustradores profesionales, la imagen de marca de **Quicksilva** se convierte en el camino a seguir por parte del resto de compañías, y Steinar Lund, que nunca fue empleado de **Quicksilva**, sino que siempre actuó como freelance, acabaría recibiendo encargos de otras empresas como **Melbourne House**. La ilustración no era el único arte que Steinar cultivaba, también era un amante de la música y se le puede escuchar como miembro del grupo **Liminal 8**, o también en solitario con su álbum *Tao – Music for Relaxation*.

Pero no es Steinar el único ilustrador con el que contaría **Quicksilva**, según van creciendo su producción también aumenta, y creen que es buena idea contar con otro profesional para darle más variedad a las portadas de sus juegos. El elegido es David John Rowe, quien hace su primer trabajo en **The Chess Player** tras numerosos bocetos desechados por él mismo, fruto de las ganas de agradar en su primera ilustración.

Otro momento fundamental para la evolución de **Quicksilva** es la incorporación en 1981 de Rod Cousens, un hombre de negocios que aporta una visión más empresarial desde su puesto de director gerente. Rod consigue firmar los mejores acuerdos para **Quicksilva**, crea relaciones profesionales que favorecen su crecimiento y el desarrollo de la industria. Rod Cousens se muestra como un jefe ejemplar, hace y deja hacer y se gana el favor de los empleados.

El último pilar de estos primeros años de **Quicksilva** es Caroline Hayon, a la postre Caroline Eyles, quien entró para ayudar en la parte de gestión. Ella, junto a Mark Eyles, sería responsable de la logística de la empresa, respondiendo a correos y realizando los envíos necesarios, una tarea que ocupa buena parte de su día a día.

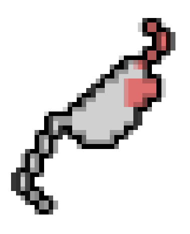
El año 1983 trae más éxitos para **Quicksilva**, es el año de **Ant Attack** y de un juego traído de España: **Bugaboo**. La posición de la compañía es envidiable, tanto que se pone en el punto de mira de la editorial británica **Argus Press**, que trataba de entrar en el mercado del software y ya se sabe que es mucho más sencillo comprar una empresa exitosa que tratar de crear una desde cero, por mucho músculo económico que se tenga. Así que por 1,25 millones de libras **Argus Press** compró **Quicksilva** en el verano de 1984, en un primer paso que continuaría con la compra de **Bug Byte** y **MC Lothlorien**, y acabaría derivando en la creación de la conocida **Grandslam** años más tarde.

Así que llegamos a 1985 y es el momento en el que podemos relacionar a **Quicksilva** con el MSX, pero lo que nos encontramos es con una compañía que está perdiendo su esencia, Rod Cousens se fue al poco de materializarse la venta a **Argus Press** y la irrupción de **Ultimate** y otras compañías les hacen ir perdiendo poco a poco su posición privilegiada.

El juego que marca la entrada en el MSX es **Bugaboo**, rebautizada como **Booga-Boo (The Flea)**, el que también suponía el inicio del software español en los ordenadores de 8 bits cuando apareció para ZX Spectrum, no es que fuese el primero, pero sí que se le puede considerar como el que da el pistoletazo de salida. El origen de este juego hay que buscarlo en 1983, cuando el extremeño Paco Suárez viaja a Madrid, a la sede de **Indescomp**, para mostrar dos programas para ZX-81. La esperanza de Paco residía en un programa sobre astrología realizado en Basic, pero la gente de **Indescomp** no parece estar demasiado interesada en él. No ocurre lo mismo con el segundo, para sorpresa de Paco un juego en el que tenemos que hacer saltar un asterisco para que escape de un pozo capta la atención de **Indescomp**.

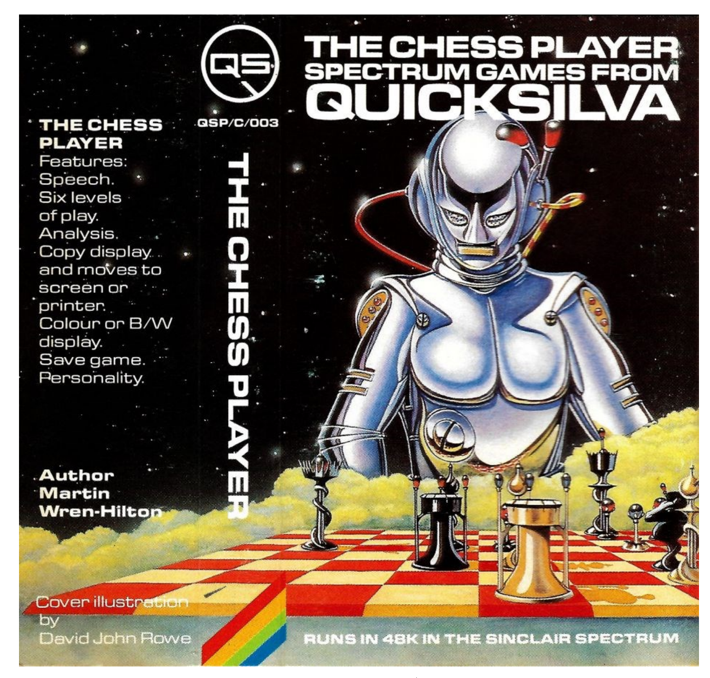
Sí, aquel rudimentario juego era **La Pulga**, creado por Paco casi de casualidad mientras intentaba explicar a su hermano qué era una parábola, programando fórmulas del tiro parabólico en su ZX-81. A partir de este punto, una vez definidas las ecuaciones, Paco tuvo la idea de que ese asterisco que saltaba con distintas trayectorias, dependiendo de la fuerza del salto, podría transformarse en un personaje con la misión de conseguir llegar a la parte superior del foso.

Volviendo a su visita a **Indescomp**, como ya hemos relatado estaban interesados en **La Pulga**, pero consideraban que el mercado del ZX-81 no era el adecuado, en Gran Bretaña el ZX Spectrum ya llevaba un año en el mercado y pronto llegaría a España, por lo que pensaron que lo más adecuado era portar el juego para el nuevo ordenador. Paco Suárez tenía una misión encomendada, pero no la acometió solo, ya que en julio de 1983 un amigo suyo, otro programador extremeño, llegaba a **Indescomp**: Paco Portalo.





David John Rowe en 2019



The Chess Player, primera ilustración de David John Rowe



Rod Cousens en la revista Crash



Caroline Hayon junto a Mark Eyles





Booga-Boo, edición española y portada de Rowe



Presentación de Booga-Boo en Spectrum. Según Paco Portalo, con las estrellas del cielo de Madrid el 7 de julio de 1983

Juntos, los dos Pacos comienzan a trabajar en una nueva versión de **La Pulga**, mientras que la de ZX-81 queda finalmente en el olvido y nunca es publicada. La capacidad del nuevo ZX Spectrum permitía mejorar mucho el juego, y mientras que Paco Suárez le daba un profundo lavado de cara al juego, Paco Portalo realizaba una de sus principales aportaciones: la secuencia introductoria. Sí, muy rudimentaria, pero estamos ante una de las primeras secuencias de introducción que se podía ver en un juego para ordenadores personales. Ahora estábamos en el planeta Cebolla-X7, homenaje a un amigo conocido como El Cebolla por su afición a las bebidas alcohólicas, y de fondo se podían ver unas estrellas, las mismas que se podían ver el 7 de julio de 1983, día que comienza el viaje de Paco Portalo de Badajoz a Madrid.

El nombre de **La Pulga** no parecía lo suficientemente atractivo para el mercado británico, **Indescomp** ya tenía el acuerdo con **Quicksilva** para publicarlo allí, y es idea de José Luis Domínguez, fundador de **Indescomp**, y su hermano el cambiarlo por **Bugaboo.**

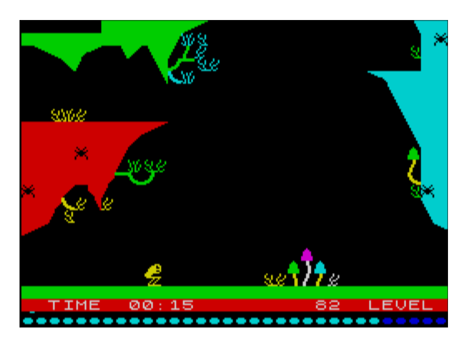
Tres meses de duro trabajo y **Bugaboo** para Spectrum es una realidad. Se publica primero en Gran Bretaña, en noviembre de 1983, bajo el sello de **Quicksilva,** es por eso por lo que la portada corre a cargo de David John Rowe, y en diciembre en España, donde comenzaba el Spectrum su andadura. El juego es un éxito y llega a conseguir el número uno en Reino Unido, aunque esto no redunda en mayores ingresos para los autores ya que no habían negociado por royalties. Posteriormente sería convertido en 1984 a Amstrad CPC, bajo el nombre de **Roland in the Caves**. Pero la versión MSX es la más tardía y es la única que no es realizada en España, sino que estamos ante una versión británica.

Si originalmente el juego se firmaba por Paco & Paco, la versión MSX podía haber sido firmada por Haigh & Haigh, ya que son Steve y Ann Haigh, dos *freelancers*, los autores de la conversión. Un trabajo notable, la caverna cambia respecto a la original al igual que ya lo hacía en la versión CPC, y también cambian el aspecto de nuestra pulga. Pero lo más notable es el sistema para darle fuerza a los saltos de la pulga, pasamos del original por sectores a una barra de fuerza que permite una precisión mayor a la hora de poder escoger la distancia a la que saltará nuestra pulga.

La versión MSX cumple técnicamente, usa *sprites* y curiosamente usa sólo la página 0 del mapa de *tiles*, algo que es posible realizar en MSX, pero que no es nada habitual verlo, y en un juego como **Booga-Boo**, con tan pocos *tiles* necesarios, es perfectamente realizable. Sin embargo, el autor de la versión original, Paco Suárez, expresaba en la revista **Amstrad User** su malestar por el resultado de esta versión MSX: "Di que la versión de La pulga en MSX no tiene nada que ver con nosotros."

El juego, de nuevo, se publica inicialmente en Reino Unido bajo sello **Quicksilva**, y posteriormente llega a lo que sería su país de origen, España, publicado por **Mind Games España**, filial de la **Mind Games** británica que a su vez es filial de **Argus Press** y que fue creada en 1985 y presentada en sociedad en el SONIMAG de Barcelona. También es publicado por **Sony** y en dos formatos: casete y cartucho.

Booga-Boo no era el único juego español que **Quicksilva** había importado para el mercado británico, en 1984 había hecho lo propio con el **Fred** y ambos acabaron convirtiéndose en una extraña saga de títulos, por decirlo de alguna manera, al ser convertidos a Amstrad CPC y regalados por **Indescomp** a la propia **Amstrad**, para conseguir la distribución de sus ordenadores en España, y convirtiéndose en los primeros juegos para el nuevo ordenador tras ser rebautizados como **Roland in the Caves** y **Roland on the Ropes.** Este cambio de nombre venía ideado por la propia **Amstrad**, Alan Sugar quería dotar a su ordenador de una mascota y se le ocurrió crear a Roland y renombrar algunos juegos, aunque no tuvieran nada que ver unos con otros.

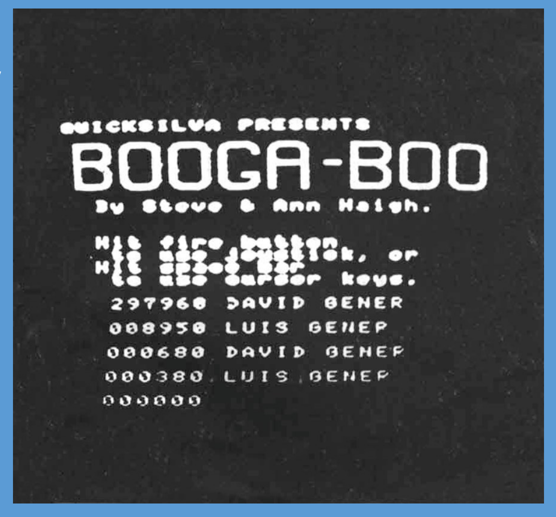




En Spectrum (arriba) la fuerza se escogía por sectores y era complicado acertar. En MSX (abajo) la barra permite mayor precisión

EL DATO

Para promocionar el juego en España, **Manhattan Transfer** y **Mind Games España** organizan un concurso para premiar al que consiguiera terminar el juego y además obtuviera la mayor puntuación de entre los participantes. El concurso se inició en la revista MSX Club de diciembre de 1985 y la fecha límite para enviar las fotos con el final del juego y la tabla de récords era enero de 1986. 125.000 pesetas en premios esperaban al ganador de este concurso, sin duda creado para tratar de no quedarse atrás respecto a **Dinamic** y su concurso sobre el **Abu Simbel Profanation**.



Seguramente el plazo para el concurso es demasiado optimista, de forma que en agosto del 86 se publica de nuevo una convocatoria, esta vez sin plazo, buscando que apareciese alguien capaz de ganar el concurso. Hubo que esperar hasta enero de 1987 para que finalmente David Gener ganase el premio. Eso sí, para mayor recochineo en la tabla de récords primero se preocupa de poner a su hermano y después coloca una puntuación que supone que tendría que haberle dado fácilmente más de 30 vueltas al juego.



GRAN CONCURSO
BOOGA BOO

¡Haz saltar la pulga hasta lo más alto y podrás ganar hasta 125.000 pts. en premios!

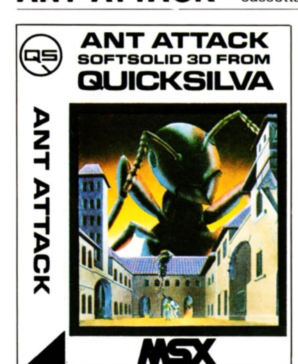
MSX CLUB DE PROGRAMAS y MIND GAMES ESPAÑA, S.A. te desafían a que juegues con Booga Boo y ganes. Booga Boo es una simpática pulga saltarina que cierto día cae a las profundidades de una cueva habitada por un peligroso dragón y plantas carnívoras. Tú, no sólo tienes que sortear estos obstáculos, sino llevar a Booga Boo a la superficie superando los 80 niveles de que consta el juego y logrando la máxima puntuación. ¿Te animas?

Bases

1. Para participar remítenos:
   a) Una fotografía de la última pantalla de Booga Boo.
   b) Una fotografía del tablero de puntuación con tu nombre en el primer lugar.
   c) Al dorso de ambas fotos coloca tu nombre, dirección, teléfono y el número de referencia de Mind Games España, S.A., editor autorizado de Booga Boo en versión MSX para España, que figura en la carátula original.
2. El ganador será el que obtenga mayor puntuación.
3. En caso de haber más de un concursante con la máxima puntuación, el ganador se sorteará entre ellos.
4. El premio al ganador consistirá en 125.000 pts. en software de Mind Games España S.A. y material didáctico de informática MSX.
5. Todos los concursantes recibirán un regalo por su participación.
6. El concurso caduca el día 31 de enero de 1986.
7. Quedan excluidos de participar en este concurso los empleados, agentes y familiares de los mismos de Quicksilva Ltd., Argus Specialist Publications, Alabaster Passmore & Sons, Mind Games España, S.A., Ivex Films, S.A. y Manhattan Transfer, S.A.
8. La participación implica la aceptación de las presentes reglas.
9. Las decisiones de MSX CLUB DE PROGRAMAS serán inapelables y no se mantendrá correspondencia con los concursantes.
10. Remite el sobre a:
    MSX CLUB DE PROGRAMAS
    CONCURSO
    BOOGA BOO
    Roca i Batlle 10-12
    Barcelona 08023

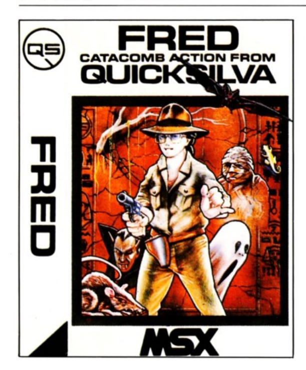
¡¡GANA 125.000 pts.!!

ANT ATTACK cassetta



Essi vennero dal deserto e scoprirono la città perduta di Antescher e l'orrore delle formiche.
Ora essi giocano un gioco nuovo e mortale tra i muri cadenti dell'antica città, inseguendo e distruggendo le formiche della morte tra le rovine.
Aiuta il tuo eroe sperdutosi nel labirinto di muri e guidalo/guidala verso l'uscita.

FRED cassetta



Avventura nei sotterranei delle piramidi con FEARLESS FRED (L'INTREPIDO FRED), il coraggioso archeologo che va alla ricerca del tesoro nascosto nei meandri della sinistra tomba di Totiercarmoon.
Fai attenzione all'orrendo pericolo dei fantasmi, topi, scheletri, vampiri e salva FRED dal labirinto.

Portadas de Ant Attack y Fred extraídas de un catálogo italiano



En la portada ya advertían que la versión MSX venía coja, con un juego menos

Pero aquí la temática es el MSX, y no parece tener sentido hablar de este **Fred**, si no fuese porque hay pruebas de que la versión MSX como mínimo estuvo en proyecto de ser realizada. No sólo **Fred**, sino que otro título emblemático de **Quicksilva** también estuvo anunciado: el **Ant Attack**. En el caso de ambos juegos hemos podido encontrar pruebas y evidencias en varios países, empezando por la noticia de su salida en Gran Bretaña y el encontrarlos en anuncios de tiendas del país, así como también hemos podido encontrarlos en tiendas francesas, en un catálogo italiano y entre papeles de **Sony España**.

Todas estas serían pruebas suficientes de que fueron proyectos muy avanzados y quizá hasta terminados, sin embargo, y pese a todas las evidencias, parece muy aventurado asegurar que fuesen finalmente publicados. No sería ni la primera ni la última vez que un juego es incluso listado en tiendas y finalmente no sale al mercado. Un punto en contra de la existencia del **Fred** para MSX sería la publicación en 1989 del pack **Made in Spain 5 Estrellas**, que en su versión MSX para ser justos tendrían que haberlo llamado **Made in Spain 4 Estrellas**, ya que eran cuatro los juegos que ofrecía a los usuarios del estándar japonés al faltar, precisamente, el **Fred**.

Sería extraño que no incluyesen el **Fred** de haber existido, aunque también estaría la posibilidad de que no pudiesen incluirlo por haber sido creado por **Quicksilva**. De todas formas, tras haber podido comprobar cómo realizaron la versión MSX de **Booga-Boo**, es interesante especular que podrían haberse encargado también los Heigh y haber realizado una buena versión del **Fred**, y ya de paso haber podido contar en el catálogo con un juego tan importante como lo fue el **Ant Attack** de Sandy White.

Si hasta ahora hemos hablado sobre **Booga-Boo**, un juego español que iba al mercado británico, en este 1985 parece que ya tenemos un título que hizo el camino contrario: **Glass**. Inicialmente programado por un quinceañero, como era por entonces Paul Hargreaves, y con portada de David John Rowe, la versión MSX parece difícil ubicarla temporalmente, pero no es hasta octubre de 1987 que aparece en la revista española **MSX Extra**. De hecho, la única versión que se puede encontrar está en castellano, por lo que parece que estaríamos ante el primer ejemplo de algo que en el futuro veremos que se convertiría en algo habitual: juego británico de Spectrum que se porta directamente a MSX en España.

Efectivamente, **Glass** es una versión portada de Spectrum sin aprovechar las cualidades del MSX. Como este tipo de conversiones se harán más "populares" en los años venideros, dejaremos para más adelante una pequeña explicación de cómo se hacían estas conversiones y lo que eso suponía.

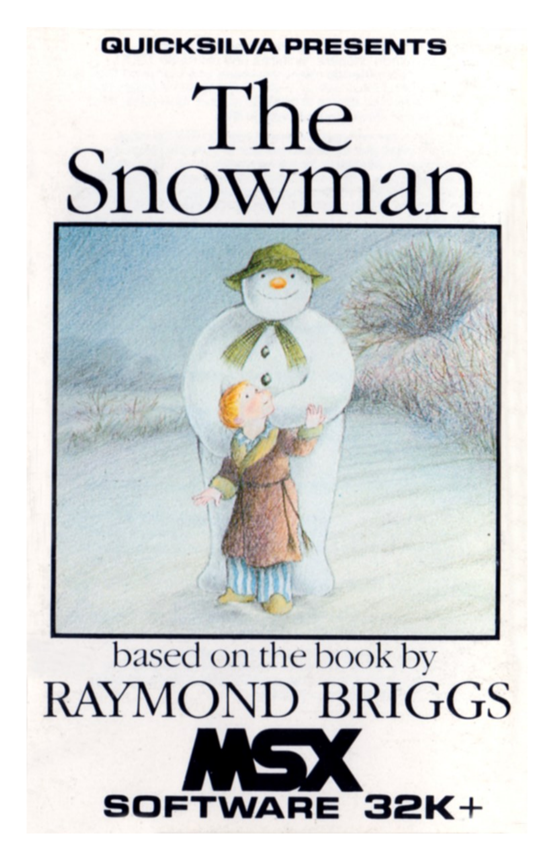
Podríamos estar ante uno de los primeros casos de este tipo de conversiones, pero ya hemos relatado que es complicado afirmar cuándo sale **Glass** para MSX. Un vistazo a la edición física y a su depósito legal podría hacer que afirmásemos que fue en 1985, pero esto no es para nada seguro y es que no se creaba un depósito legal para cada versión o edición del juego. Es decir, es cierto que marca 1985, pero esto es debido a que en ese año se publicó la versión para Spectrum y es perfectamente factible que la de MSX fuese de 1987, pero conservaría el depósito legal de la primera versión publicada.

Por lo tanto, pasamos de puntillas por este **Glass**, aunque nos haya servido para explicar brevemente esta particularidad del depósito legal y las dificultades que hemos tenido durante el proceso de investigación para la confección de este libro. También, ya de paso, **Glass** nos ha servido para comenzar a introducirnos en un tema tan manido y farragoso como es el de las conversiones directas de Spectrum.

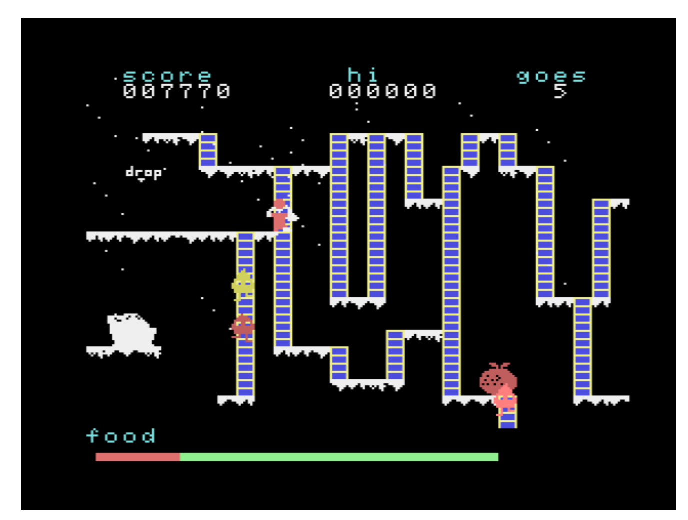
Del que sí estamos seguros es de **The Snowman**, suponía la primera licencia adquirida por **Quicksilva** para poder adaptar el cuento infantil de Raymond Briggs, animados por el éxito de la adaptación cinematográfica de Dianne Jackson, nominada al Oscar como mejor corto de animación. Siguiendo el relato, el objetivo es construir un muñeco de nieve en sucesivas fases, aunque nunca llegará a cobrar vida como ocurría en la historia original.

Las primeras versiones se publican en 1984 y la de MSX en 1985, de nuevo adaptada por Steve y Ann Haigh. Como ocurría en **Booga-Boo**, técnicamente tiene poco reproche en el uso de *sprites*, incluida la nieve que cae perpetuamente, y sonoramente también cumple con varias de las tonadillas navideñas más conocidas, pero el juego tiene dos problemas fundamentales. El primero es el más liviano, los enemigos son excesivamente persistentes persiguiéndonos y en ocasiones no nos dejarán ni el más mínimo resquicio para superarlos y en un juego con unos niveles tan esquemáticos y tan pocos lugares que recorrer, puede ser un problema bastante grave. En esta ocasión se alivia un poco porque al menos en la primera vuelta los enemigos son algo más permisivos, a partir de la segunda son ya un dolor.

El segundo problema es el verdaderamente grave y atañe al control, que no es nada preciso. La mayor dificultad la encontraremos en las escaleras, cuando queramos simplemente subir o bajar de extremo a extremo de la escalera no habrá problema, pero sí lo habrá cuando tengamos que acceder a una plataforma que se encuentra a mitad de altura de la escalera. En ese momento, tendremos que realizar un baile arriba y abajo hasta que acertemos con el píxel exacto en el que el juego nos dejará continuar nuestro camino por la nueva plataforma, y todo por no permitir el uso de diagonales.



The Snowman



Las plataformas a media altura, nuestro enemigo mortal

Si a estas imprecisiones le sumamos la ya comentada insistencia de los enemigos, tenemos como resultado un juego excesivamente difícil, que cuenta con cuatro estructuras diferentes de plataformas, pero que ya superar la segunda entra dentro del terreno casi de la heroicidad.

Ambos problemas no son exclusivos de la versión MSX, son desafortunadas decisiones de control que ya se tomaron en las precedentes versiones de Spectrum y de Commodore 64. Es por eso que la labor de Steve y Ann es más que correcta mientras que los problemas del juego son ya de concepto, quizá algo demasiado habitual en la época, pero no deja por ello de ser excesivamente molesto.

MARTECH
Dando tumbos desde el principio



Otro de los ejemplos de la explosión que tuvo el mercado del software en Reino Unido en los primeros años de la década de los 80, fue la creación en 1982 de **Martech Games** (**Software Communications Ltd.**) por parte de dos amigos que habían estudiado juntos en la universidad de Surrey: David Martin y John Barry. La afición de David por los juegos venía de años atrás, ya llevaba años compaginando su trabajo como profesor de química con la creación de juegos de mesa, con bastante éxito. John Barry era su cuñado y amigo, y se había involucrado en la afición de su amigo pese a que él ni era jugador ni tenía especial interés por esos productos, pero era abogado y su experiencia en cuestiones legales fue fundamental para el buen funcionamiento de la empresa.



Ian McArdie, John Wilson, David Martin, Malcolm Smith y John Barry

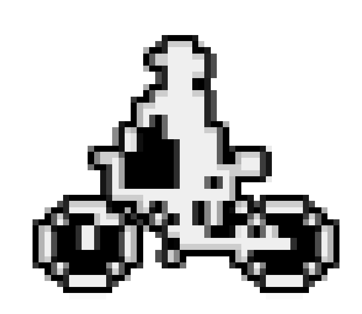
Todo cambió cuando David entró en contacto con los ordenadores en la universidad, le entró el gusanillo de la programación y vio en esos nuevos aparatos un futuro esplendoroso. Dejó de ser profesor de química, dejó su afición por los juegos de mesa y pasó a dedicarse a tiempo completo a su recién creada empresa **Software Communications**, de la cual nació el sello **Martech**. Como tantas otras empresas británicas, los primeros meses se caracterizaban por el trabajo artesanal, la duplicación de las cintas en casa y el envío desde la oficina de correo más cercana. Día, noche y fines de semana de trabajo continuo, hasta que el nivel de pedidos fue tal que vieron que necesitaban subcontratar al menos las tareas de duplicación. Un rápido incremento de negocio que justificaba la dura decisión de abandonar la docencia.



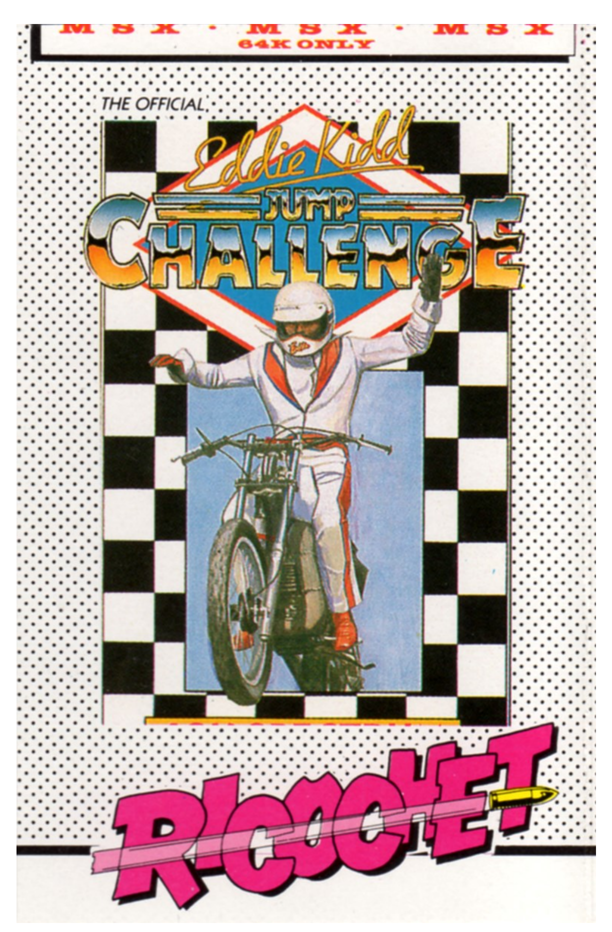
Eddie Kidd saltando la muralla china,
no sabía que al otro lado le esperaba Martech

Su experiencia en los juegos de mesa se plasmó en los primeros videojuegos de la compañía, pero David pronto entendió que sus habilidades como programador no eran las suficientes como para conseguir que **Martech** siguiera evolucionando, y además algunos juegos de mesa podían ser excesivamente complejos para él a la hora de trasladarlos a un ordenador de 8 bits. Es por eso que deciden contratar a Ian McArdle, cuya primera tarea consiste en programar un juego de saltos acrobáticos en motocicleta. En un paso bastante novedoso en el mercado británico, David Martin decide que un nombre famoso sería un respaldo importante para el juego y potenciaría las ventas. Sí, en Atari 2600 teníamos por ejemplo el **Pelé's Soccer**, pero en el mercado europeo de ordenadores de 8 bits el tema de las licencias no estaba ni empezando a ser explotado.



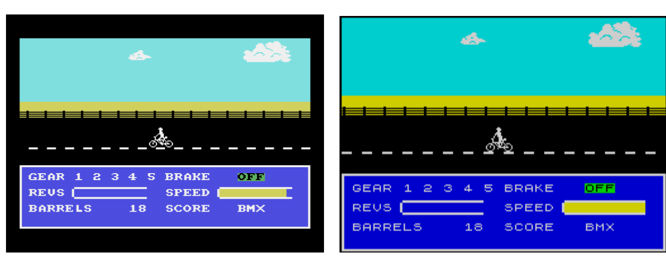


El elegido estaba bastante claro: Eddie Kidd, por entonces poseedor de varios récords de saltos sobre autobuses y automóviles. Así nació el **Eddie Kidd Jump Challenge**, con el asesoramiento técnico del propio protagonista del título. Quizá el juego no fuese un dechado de virtudes, en realidad iremos viendo que **Martech** no se va a caracterizar por una excesiva calidad de sus juegos, pero marca el camino a seguir por la compañía debido al gran éxito de ventas que tienen en su versión Spectrum, publicada en 1984. En **Martech** entienden rápidamente que un buen nombre puede vender más que un buen juego, y también tapar las carencias de un juego no tan bueno, y desde entonces la adquisición de licencias será algo habitual en la compañía.



Eddie Kidd, versión posterior a precio rebajado

La versión MSX se publica en octubre de 1985, no es Ian McArdle el encargado de realizarla, sino que la tarea recae en Chris Fayers, quien será el autor habitual de las versiones de MSX de los juegos de **Martech**. Estamos ante un juego portado directamente de Spectrum, algo que hasta ahora en este repaso temporal de los videojuegos del MSX no habíamos casi visto. Si vemos en perspectiva los juegos que portó Chris Fayers, quizá podríamos darle el oficioso título del "portador primigenio", el primer programador que usó el método de la conversión de Spectrum a MSX sin reparar en ninguna de las ventajas que tenía la máquina japonesa respecto a la británica. El bueno de Chris Fayers seguro que ni se imaginaba el camino que estaba abriendo y los "discípulos" que iba a tener sobre todo en España.



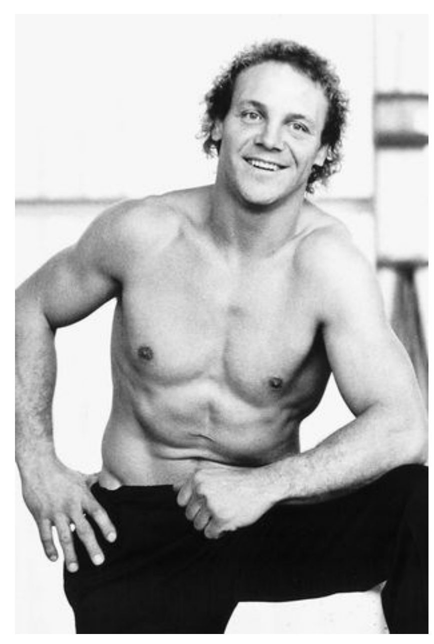
La versión MSX tratando de huir de la de Spectrum para no ser un port. Spoiler: no lo consigue

En este caso, además tenemos un port tremendamente lento en comparación con Spectrum, lo que denota que no se le puso el más mínimo mimo. Esta lentitud no ayuda nada a un juego que debería ser mucho más dinámico, recordemos que nuestro objetivo es coger velocidad y saltar obstáculos, pero aunque no tuviese este problema la verdad es que el juego se vuelve repetitivo desde el mismo principio. La mecánica es siempre la misma, retroceder, tomar velocidad y saltar, un obstáculo más de cada vez hasta que resulta totalmente imposible superar los obstáculos que nos plantea el juego.

En definitiva, en MSX el juego tuvo un aterrizaje forzoso por establecer un símil con la vida del bueno de Eddie Kidd, que tuvo un grave accidente que le condenó a una silla de ruedas de por vida.



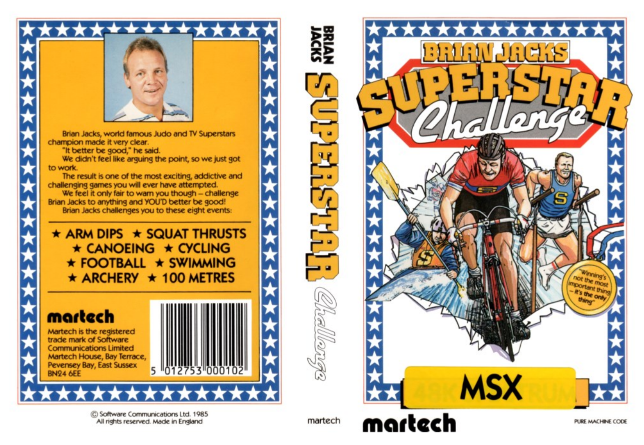
Otra licencia fue la de Brian Jacks, judoka británico que había logrado conquistar una medalla de bronce en un mundial y en la olimpiada de Múnich, todo un logro en un país con nula tradición en este deporte. Sí, todos conocemos la relación que tiene **Martech** con el mundo del judo, pero este primer contacto con Brian se producía más bien porque por entonces se había convertido en una celebridad por su aparición en el programa de la **BBC Superstars**, que consistía en enfrentar a deportistas de diversas disciplinas en pruebas físicas diversas. Brian Jacks había conseguido ganar tanto la edición europea como la internacional. **Martech** y Brian Jacks cruzaron sus caminos por mediación de Eddie Kidd, amigo personal de Brian y quien debió de contarle que se podían conseguir suculentos ingresos extra vendiendo los derechos de imagen para la realización de un videojuego.



Estaba el Brian Jacks como para regatearle en la licencia

Así que **Brian Jacks Superstar Challenge** era una recreación del concurso televisivo. Nótese cómo incluían el nombre del programa de la **BBC** pero en singular, para jugar al despiste y así evitar tener que adquirir una licencia para el uso del título, pero al mismo tiempo la gente lo asociaría fácilmente y de nuevo lo comprarían en masa.

Si nos fijamos en la contraportada del juego, veremos que el propio Brian Jacks dice que cuando habló con **Martech** les dijo que "mejor que sea bueno" el juego que estaban haciendo con su nombre. Visto el resultado, podríamos suponer que los programadores de **Martech** todavía siguen corriendo para escapar de la furia de Brian Jacks, pero nada más lejos de la realidad, parece que el hombre quedó bastante contento con el resultado, por lo que ya sabemos que a sus habilidades de judoka no podríamos haber sumado aptitudes para ser crítico de videojuegos.



No es el programa Superstars...
pero es el desafío de un superstar





Martech organizó un concurso con las versiones Spectrum y BBC Micro de **Eddie Kidd Jump Challenge**. Los ganadores (en la imagen) fueron Craig Billingthon y Jason Ellis que lograron saltar 25 y 33 coches respectivamente. Como podemos ver, su premio consistió en sendos Toshiba HX-10 y recibieron sus ordenadores de manos del mismísimo Eddie Kidd.

De nuevo, Chris Fayers realiza la conversión para MSX y sí, otro port directo de Spectrum para otro juego que sale en octubre de 1985. Aunque en este caso no empeora en demasía el juego original, que ya de por sí era bastante malo. Las pruebas son variopintas, carrera de 100 metros como la del **Decathlon**, tiro con arco como el del **Hyper Sports** pero disparando de izquierda a derecha en lugar de derecha a izquierda como para disimular, una prueba de natación que parece un simulador de Eric Moussambani por la exasperante lentitud de los nadadores, una prueba de ciclismo que parece de bicicletas estáticas porque el fondo nunca se mueve... mientras que en Spectrum sí que lo hace. En resumen: un auténtico desastre.



Geoff Capes Strong Man, como se puede ver, anunciado para MSX

Si estos dos juegos salieron, como ya hemos dicho, en octubre de 1985, estaba previsto que saliese un tercer juego para MSX ese mismo mes, y posiblemente sería conversión también de Chris Fayers. Quizá tener que convertir tres juegos para salir en la misma fecha fue demasiado, pero finalmente parece que **Geoff Capes Strong Man** no fue publicado para MSX. La urgencia que pudo haber tenido Chris Fayers para convertir tres títulos a MSX es una de las razones para entender por qué escogió el camino más fácil e hizo conversión directa de Spectrum.

Por hablar brevemente de lo que nos perdimos en MSX, Geoff Capes era un lanzador de peso que se pasó a los concursos de fuerza donde adquirió más relevancia que en el estadio de atletismo. Por lo visto, era particularmente impactante su facilidad para rasgar guías telefónicas. En lo que se refiere al juego así, se centraba en su faceta de participante en concursos de el hombre más fuerte, pero en lugar de ser un machacateclas el juego incorporaba una serie de iconos que teníamos que accionar para activar distintas partes de la musculatura de Geoff. Según el tipo de prueba a la que nos enfrentábamos, nos interesaría más potenciar unos músculos u otros. No nos engañemos, el juego no era gran cosa y viendo los precedentes la versión MSX no pintaba demasiado bien.

¿Hemos dicho que serían tres juegos para MSX en octubre? Pues no, eran cuatro y el que nos toca ahora también fue convertido al estándar por obra y gracia del "portador primigenio". Sí, Chris Fayers también tuvo que encargarse del **Zoids**, que tiene la curiosidad de ser el primer juego que fue creado por un grupo externo a la propia **Martech**.



El Zoid Ultrasaurus

De nuevo, **Zoids** es una licencia y la idea de adquirirla es de David Martin. Los **Zoids** son dinosaurios robotizados de la juguetera japonesa **Tomy**, que en 1984 comenzaban a comercializarse en Europa con gran éxito. Es por eso que David Martin decide que **Martech** tiene que comprar la licencia cuando ve a sus hijos jugando en la alfombra con los **Zoids**.

Para la realización del juego, **Martech** contrata al grupo **Electronic Pencil Company**. Nuestro ya amigo Chris Fayers no sólo se encarga de la versión MSX, otra vez, sino que en esta ocasión también parece colaborar en la versión Spectrum, al menos realizando la pantalla de carga. Podemos estar seguros de que estamos ante el juego más elaborado de los que hemos visto de **Martech** en este año, pero eso tampoco significa que estemos ante un buen juego, estar por encima de los anteriores no debería contar como un gran logro.



Desde la izquierda: Paul Norris, Rupert Bowater y Benni Notarianni de Electric Pencil Company.

A la derecha, nuestro nuevo ídolo Chris Fayers

Sobre la versión MSX podríamos decir dos cosas: Chris Fayers. Con eso ya podríamos resumir lo que nos vamos a encontrar en ella, y es que, aunque ya pases de los 40 y te estés quedando calvo, posiblemente te lo vas a pasar mejor jugando con los juguetes de los Zoids que con el juego de **Martech**.

ZOIDS

LA BATALLA COMIENZA

ZAFI CHIP

Zoidstar está atrapado por la guerra. Zoid azul pelea con Zoid rojo en una despiadada batalla por la supremacía. El poderoso Zoidzilla, el zoid azul, líder del combate, mantiene dormidas sus habilidades, preparado para subir a la cápsula comando y fusionar su mente con el poder de la máquina para tomar el control de esta implacable confrontación. ¡En algún lugar de este desolado paisaje los Zoid Rojos acechan! Los preparativos para el desembarco están completos. El descenso empieza. La tarea que sigue te llevará a los límites de tu capacidad e imaginación.

¡VIVE EL JUEGO!
¡TRANSFORMATE EN MAQUINA!

SPECTRUM 48k COMMODORE 64 AMSTRAD MSX

Si deseas información y participar en los importantes sorteos que ZAFICHIP celebrará durante el año... ¡ESCRIBENOS!

Editado, fabricado y distribuido en España bajo la garantía Zafiro. Todos los derechos reservados.

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Paseo de la Castellana, 141. 28046 Madrid.
Tel. 459 30 04. Tel. Barna. 209 33 65. Telex: 22690 ZAFIR E


KUMA COMPUTERS
Querer y no poder
the first choi
Kuma
MSX
NEW
NEW
Fruity Frank
Spooks and Ladders
Fruity Frank
Shnax
Kuma MSX
DATA BASE
ZEN
WDPRO

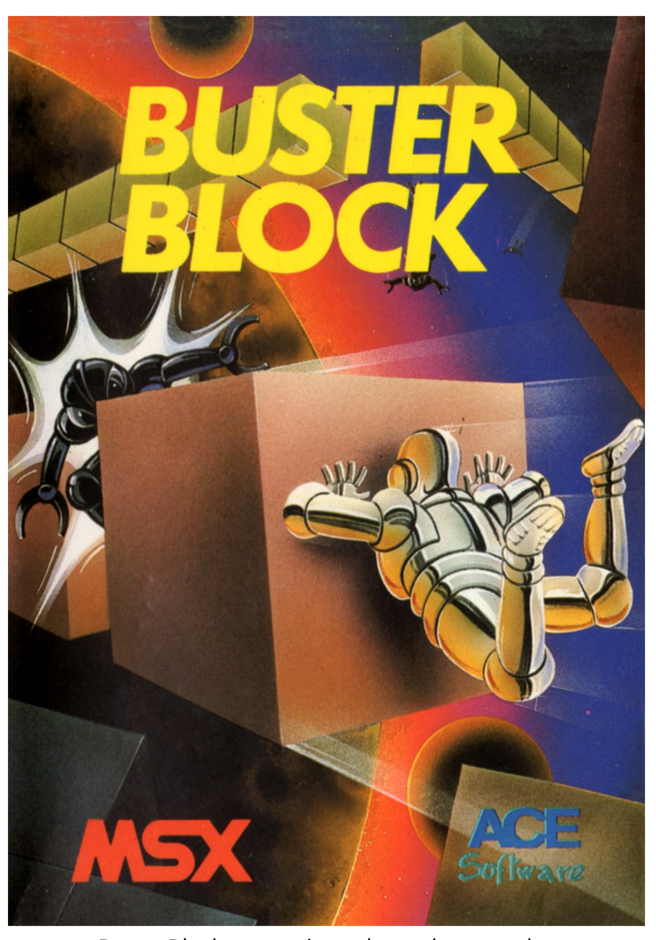
1985 suponía la despedida de **Kuma Computers**, tanto del MSX como del mundo de la informática en general. Si en 1984 ya veíamos que la calidad de sus juegos no alcanzaba una media lo suficientemente aceptable como para hacerse un hueco, en 1985 vamos a reafirmar esta apreciación. Pese a todo, el ser de las pocas compañías británicas que trataron de aprovechar el MSX le hace merecedor de este hueco, pese a que las intenciones fueran mejores que los resultados.

No se abandona el BASIC, tal y como atestigua **Hunter Killer**, un simulador de submarino realizado por los hermanos Amies. Aunque en honor a la verdad la palabra simulador se le queda bastante grande y el lenguaje de programación usado hace que el juego se pueda volver eterno. Muy similar es **North Sea Bullion Adventure**, también de los hermanos Amies, también simulando viajes por el mar y también en BASIC con una mezcla de conversacional y juego de estrategia que resulta bastante confuso. El juego también sale para Amstrad CPC y la **Computer and Videogames** le da un 1.5 sobre 10. Tampoco era un dechado de virtudes **Shadow of the Bear**, donde encarnábamos a un piloto que acababa de estrellarse en Siberia y estábamos frente a una aventura conversacional bastante simple.



Leven anclas con North Sea Bullion Adventure

El nivel de calidad subía cuando eran otros hermanos los que se encargaban de realizar el juego: Steven y Sean Wallis. Normalmente Steven programaba y Sean se encargaba de los gráficos, aunque en el caso de **Buster Block** Sean únicamente se encargó de redefinir los caracteres ASCII y los logos del menú inicial. Steven consideraba que para crear gráficos en MSX se requería a alguien menos artístico que su hermano, y por eso se encargó él mismo de los *sprites* de esta versión algo descafeinada del **Pengu** y de **Rubble Trouble** de BBC Micro.

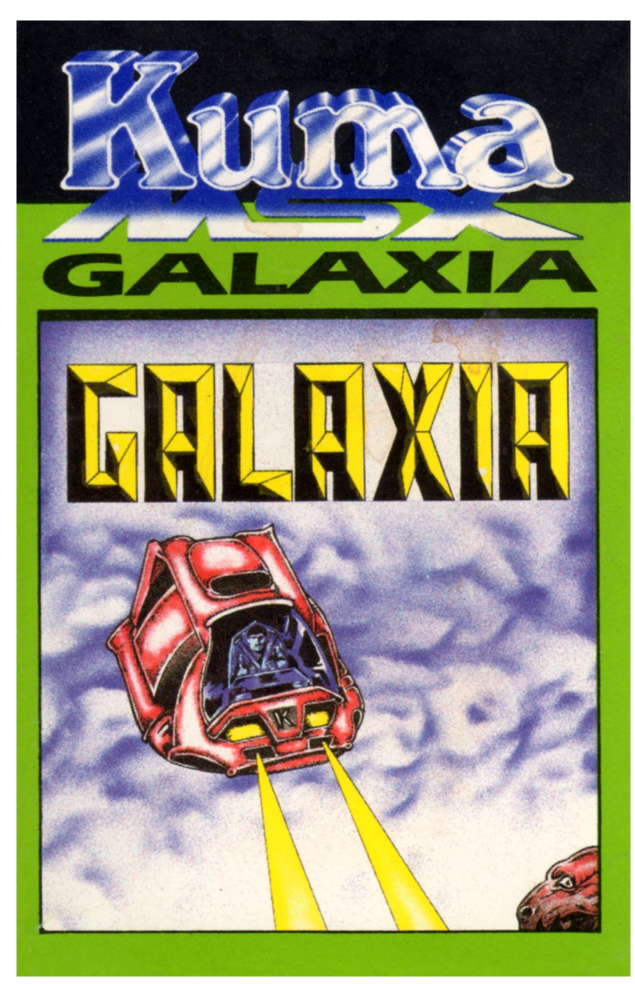


Buster Block, van mejorando con las portadas

Aunque Steven tenía esa curiosa percepción sobre los gráficos en MSX, al mismo tiempo creía que el Amstrad CPC tenía una memoria más limitada (la diferencia reside en que CPC no tiene VRAM y cuando realizó el juego no había salido el 6128), por lo que tuvo que sacrificar parte de la memoria de la pantalla para datos, provocando alguna ralentización en pantallas con muchos enemigos.

Por su parte, **Zipper** estaba realizado por David Woods y nos ofrecía una original carrera por una cremallera, tratando de que no la cierren sobre nosotros y evitando caer en los huecos. La lucha diaria de subirse la cremallera hecha videojuego. No daba pie a demasiados alardes gráficos, más allá de algún dedal que aparecía por ahí, pero al menos se movía correctamente aunque en algunos momentos podíamos llegar a caer cuando saltábamos de un extremo a otro, sin saber muy bien por qué. Más allá del impacto inicial, el juego tampoco ofrecía excesiva diversión.

Entrando ya en el verano de 1985, de nuevo los hermanos Wallis ofrecían un juego: **Galaxia**. En este caso fue Sean el que diseñó el juego para Amstrad CPC, aunque Steven se encargó de portarlo a MSX. Pese a que el nombre nos pudiese hacer temer por otro clon del **Galaxian**, no era así. El nombre realmente fue tomado del libro de Isaac Asimov **Los Límites de la Fundación**, donde se hablaba de la entidad Galaxia.



Galaxia, esta portada ya es más Kuma

El juego era un *shoot'em up* de *scroll* horizontal, en el que nuestra nave permanecía en la parte izquierda, podíamos avanzar pero la inercia nos acabaría devolviendo al extremo izquierdo. De nuevo, los hermanos Wallis se mostraban como los mejores programadores de **Kuma**. No es que fuese una maravilla, pero al menos se dejaba jugar enfrentándonos a continuas oleadas de enemigos.

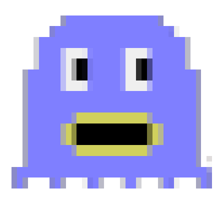
Años más tarde, Steven recuperó el nombre de Galaxia para crear una banda de música socialista revolucionaria. Pero sobre las inquietudes musicales de Steven Wallis hablaremos brevemente con un juego posterior.

Entramos ya en la recta final de la compañía y aproximadamente en octubre llegan los últimos juegos para MSX. **Shnax**, de Jon Sawyer, un comecocos donde lo más destacable es el colorido de los muros, usando todos los colores posibles del MSX ¿Lo malo? Prácticamente todo lo demás, el juego trata de ser original en la disposición del laberinto, llenándolo de recovecos y diagonales. Si a este diseño del nivel le sumamos que el juego no es nada permisivo con los giros y el jugador tiene que pulsar la dirección exacta en el momento preciso, tenemos como resultado un comecocos muy frustrante. Por supuesto, los enemigos tampoco harán gala de una inteligencia demasiado desarrollada.



Kubus, ni una compañía británica sin su isométrico

Kubus de Simon K. Overy, que aunque ofrecía una perspectiva isométrica, **Knight Lore** hizo estragos, nos enfrentaba a otra especie de comecocos, con caminos más anchos y la necesidad de saltar para llegar a nuevas zonas, pero el espíritu seguía siendo esquivar a los enemigos y coger las cápsulas desperdigadas por el nivel. Eso sí, su nivel gráfico y técnico estaba bastante por encima de lo habitual en **Kuma**, buen uso del color y de los *sprites*, y con dos niveles de dificultad ¿Lo malo? Tiempo límite en forma de barra de oxígeno que no parecía que estuviese demasiado bien medida como para permitir que al jugador le diese tiempo de terminar el nivel sin que se agotase.



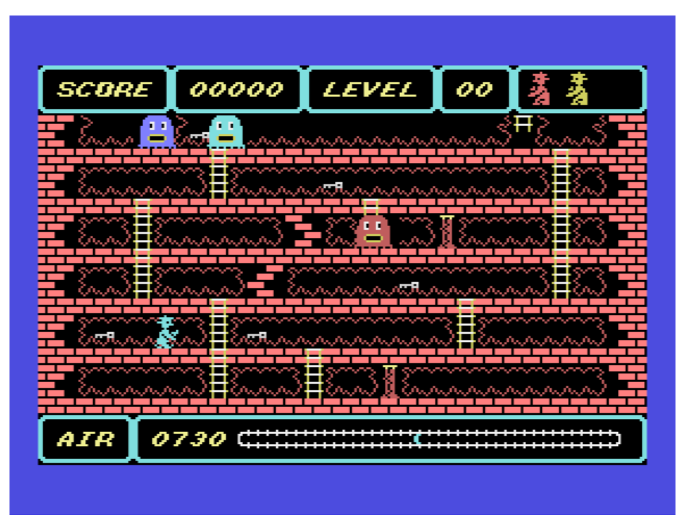
Retomamos a los hermanos Wallis con **Spooks & Ladders**, de lo mejor de la compañía. Estamos frente a una curiosa mezcla entre **Manic Miner**, por el medidor de oxígeno, y el **Lode Runner**, que ya nos iba faltando otro juego más basado en el archipopular **Lode Runner**. Del juego de **Broderbound** coge la mecánica de excavar para poder hacer que los fantasmas caigan en los agujeros y eliminarlos tapándolos. Sí, en este juego los fantasmas no son intangibles y además son los del **Pac-Man** tras haber pasado por una operación de estética para aumentarse los labios.

Spooks & Ladders representa una mejora en la técnica de programación de los hermanos, el personaje principal es un *sprite*, algo lógico, mientras que el cuerpo de los fantasmas también son *sprites*, mientras que ojos y boca son *tiles* para poder tener más color en pantalla y evitar parpadeos. Pero aunque son *tiles*, en todo momento el movimiento se coordina con el cuerpo del fantasma y no es para nada brusco, ya que el juego define grupos de *tiles* desplazados cada uno un píxel para representar un desplazamiento suave de los enemigos. Muy resultón.

Aunque los fantasmas eran de distintos colores, realmente los únicos diferentes eran los blancos al ser más rápidos que el resto. Por eso, al dar una vuelta al juego superando el nivel 9 volvíamos a empezar y en cada nivel tendríamos enfrente más fantasmas de color blanco. Como nota final, al principio de cada nivel sonará el *Oh, My Darlin' Clementine*.

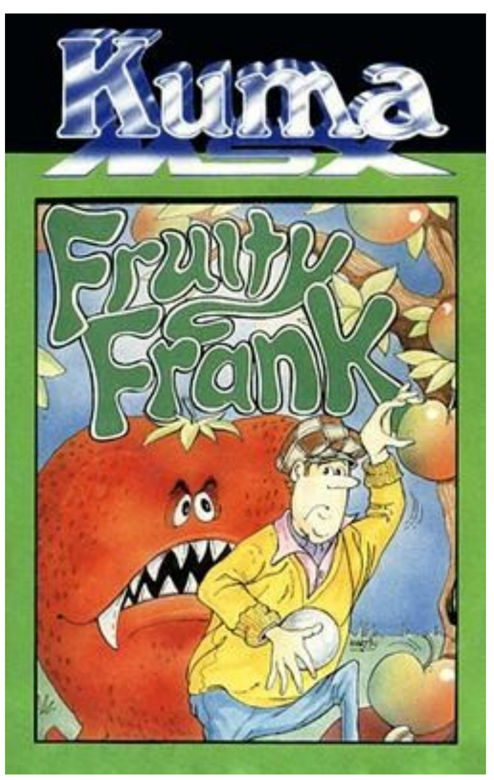
Terminamos, ahora sí, con **Fruity Frank**, también de los hermanos Wallis y un clon descarado de **Mr. Do**. En esta ocasión, no se molestan ni en disimularlo y no aporta ninguna novedad jugable al título original. Siete niveles diferentes, con siete canciones populares como *A Life on the Ocean Wave* o *Where Have You Been All the Day*, con lo que en poco tiempo podremos darle una vuelta completa al juego. La única diferencia en la dificultad reside en la velocidad con la que todo se moverá en pantalla, incluido nuestro personaje.

La de MSX es una versión muy similar a la original de Amstrad CPC, manejábamos al granjero Frank con el propósito de defender su huerto del ataque de monstruos ávidos de frutas y verduras. De nuevo, el juego se sitúa entre lo mejor de **Kuma** y la prensa es algo más generosa en sus valoraciones, dándole **MSX Computing** una calificación de 2 estrellas sobre 3. En honor a la verdad, también hay que decir que esa nota subió porque el redactor no conocía el **Mr. Do** y dijo que **Fruity Frank** estaba basado en **Boulderdash** pero con un encanto propio.



Spooks & Ladders. Estos fantasmas daban auténtico miedo


Juego de tiles del Spooks & Ladders



Fruity Frank



Steve Wallis en 2013

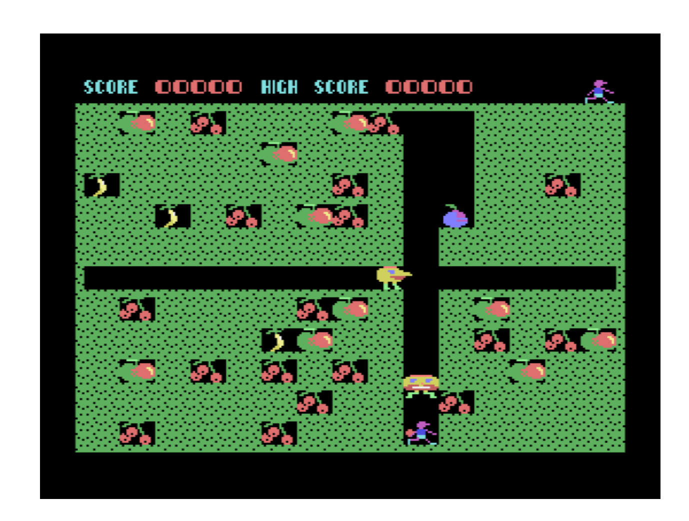
Aprovechamos en este punto para hacer reseña de la carátula, obra de un tal Martin que es quien se encarga de absolutamente todas las portadas de **Kuma Computers**. Un simple vistazo a las portadas nos hará darnos cuenta de esta peculiaridad y es otro claro signo de la forma de trabajo tan familiar que tenía **Kuma**, con esa impronta tanto en la programación como en el sonido, en la jugabilidad o en las portadas, de ser una compañía muy humilde.

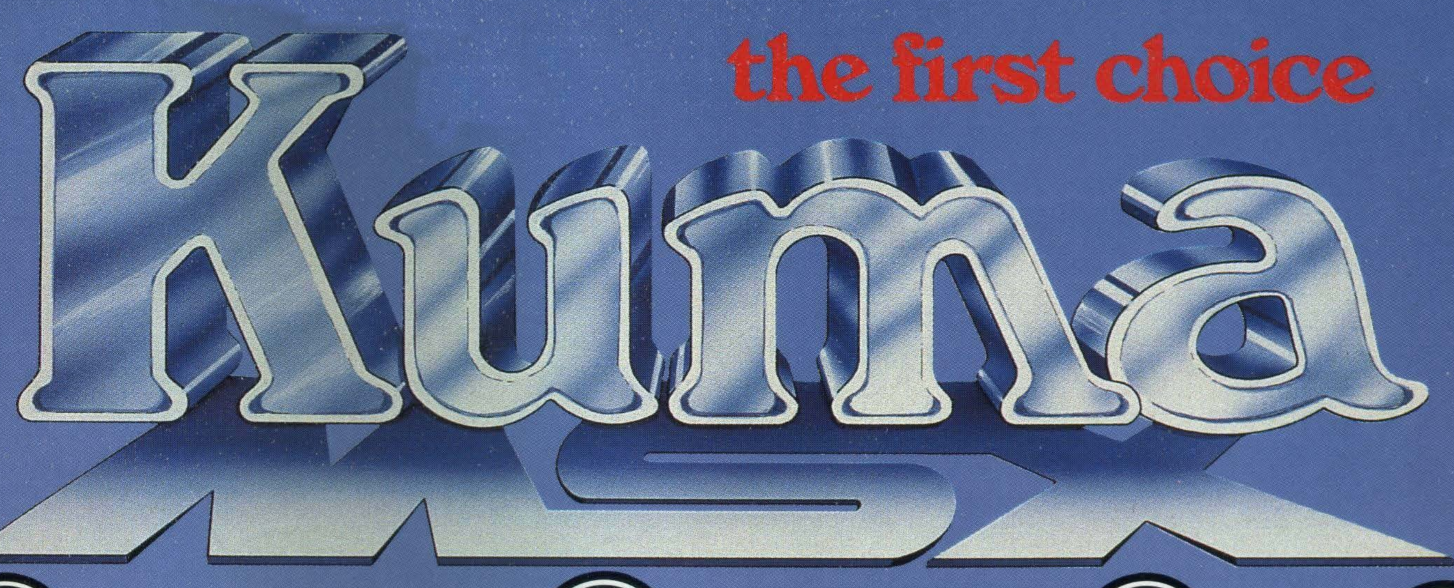
¿Qué podríamos destacar de **Fruity Frank**? Pues algo de cariño sí que le tenía Steve Wallis al juego ya que usó de nuevo el nombre para su grupo musical **Fruity Frank & the Frisky Freaks**, en el que Steve dejaba bien claro sus ideas políticas como activista de izquierdas. Si alguno siente curiosidad puede buscar en Youtube "*Austerity Kills by Fruity Frank & the Frisky Freaks*". Eso sí, advertimos encarecidamente que el bueno de Steve era bastante mejor programador que cantante o guitarrista, y ya hemos visto que tampoco era un genio de la programación. Sí, usamos el tiempo verbal en pasado ya que Steven Kim Wallis falleció el 14 de septiembre de 2014 a la edad de 48 años, sólo un año después de haberse embarcado en un nuevo proyecto que le había llevado a fundar el partido político **Left Unity**. Su hermano, Sean, trabaja actualmente en el proyecto *Englicious*, una plataforma gratuita que ofrece recursos online para la enseñanza del inglés.

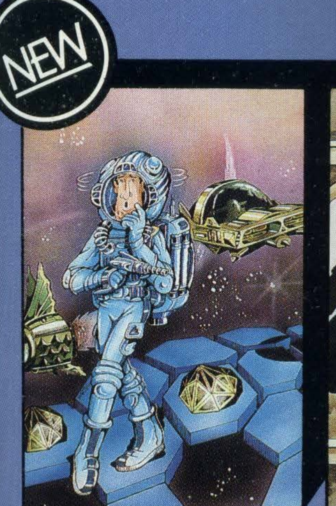
Ambos abandonaron **Kuma Computers** antes del final de la compañía, era el momento de entrar en la universidad y la exigencia en los estudios hacía que fuese incompatible continuar con la programación de videojuegos. Siempre los quedó un sabor agridulce con el trato recibido en las revistas de MSX, ya hemos visto que en general solían vapulear a los juegos de **Kuma**, mientras que en CPC parecían ser bastante más amables y receptivos a sus producciones.



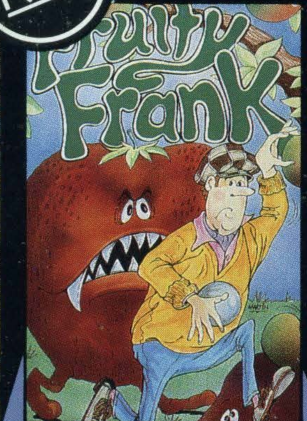
Sean Wallis en la actualidad



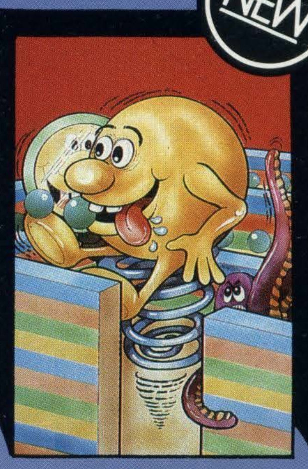


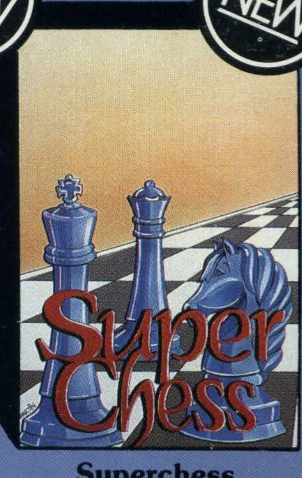

Kubus


Spooks and Ladders

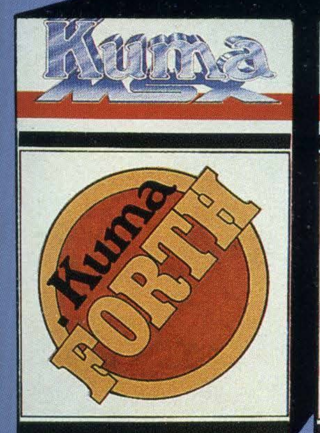


Fruity Frank

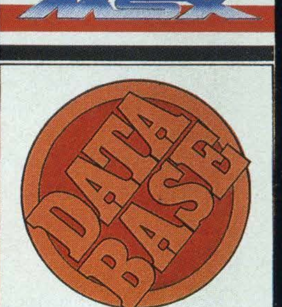

Shnax



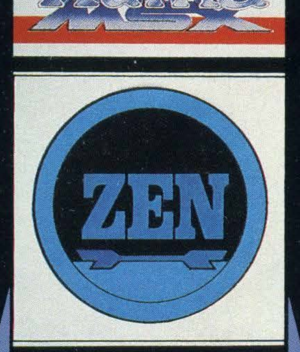
Superchess



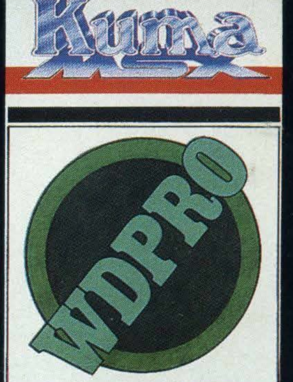
Kuma FORTH



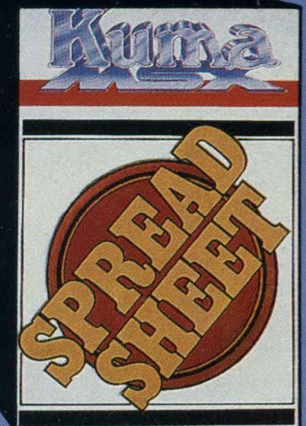
Database



Zen Assembler



WDPRO



Spreadsheet

An outstanding selection from Kuma's rapidly expanding range of Entertainment and Application Software for the MSX Micro-computer.



- ***Behind the Screens of the MSX***
- ***Starting with the MSX***
- ***Starting Machine Code on the MSX***



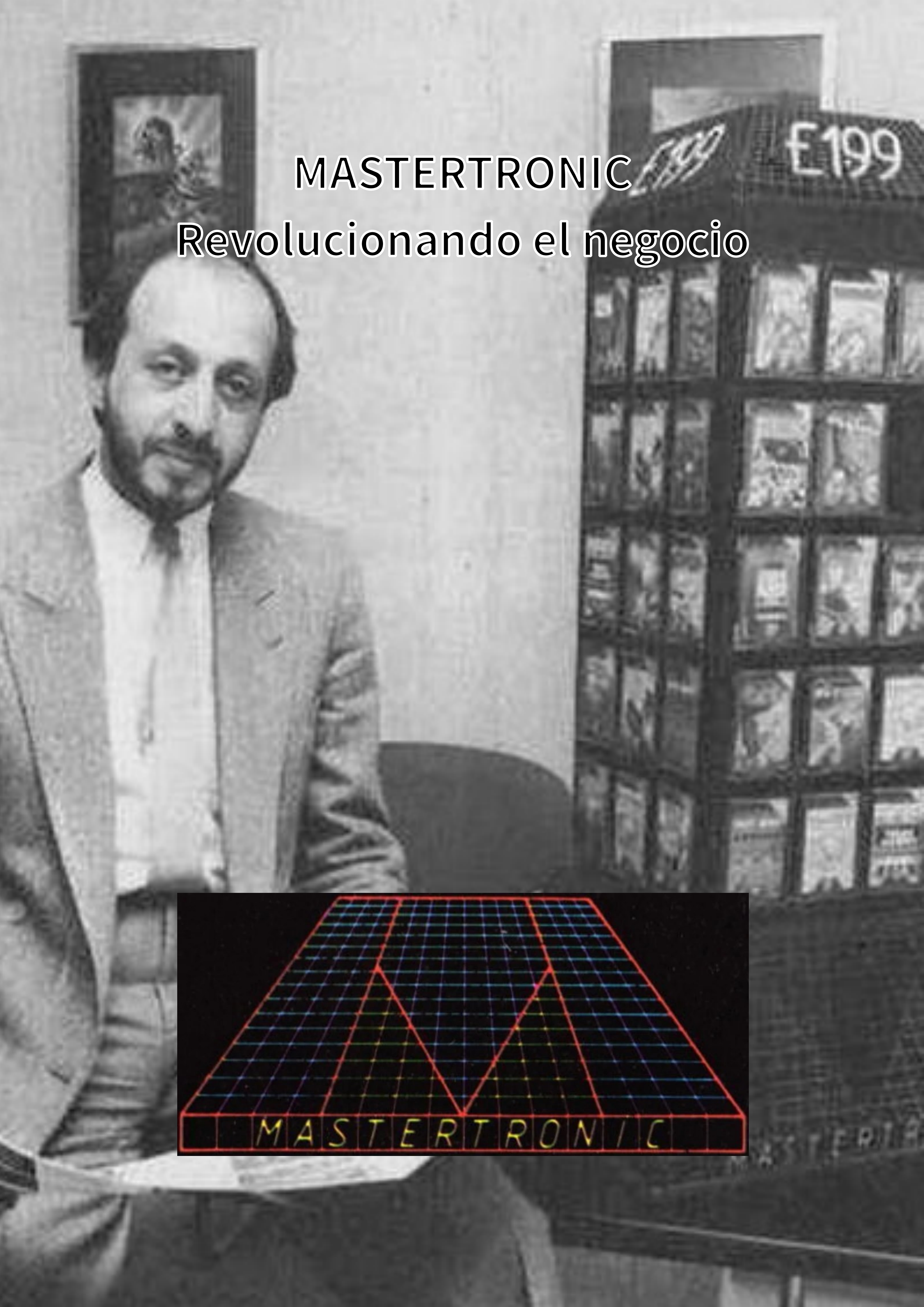
- ***Programming in MSX Basic for serious and not-so-serious applications.***
- ***Ideas for MSX***

Visitors wishing to call at our Pangbourne Manufacturing and Distribution Centre are advised to phone 07357-4335 first for an early appointment.



ACCESSORIES

MASTERTRONIC
Revolucionando el negocio



Mastertronic fue fundada en Londres a finales de 1983 por cuatro hombres de negocios: Frank Herman, Martin Alper, Terry Medway y Alan Sharam. Ninguno era programador, ninguno tenía nada que ver con el mundo del software, ninguno jugaba a videojuegos y no tenían ningún interés en ellos salvo el puramente comercial. Se vanagloriaban de ello, de no jugar, lo que les hacía ver todo aquel mundo desde el punto de vista mercantilista, con lo que su objetivo fue el trato con los creadores de software y con los minoristas y mayoristas que venderían sus productos.

Antes de todo esto, Frank Herman tenía un negocio de distribución de vídeos estadounidenses, mientras que Martin Alper y Terry Medway eran dueñas de una tienda de venta de reproductores de vídeo, **Video Tapes International**. Herman conocía a Alper y Medway porque les distribuía su línea de vídeos, mientras que Alan Sharam era socio de Hirshfields, quien era gerente del edificio en el que se ubicaba la tienda de Alper y Medway.

Los cuatro decidieron fundar **Mastertronic** y fijaron su objetivo en el software barato, tratando de operar por debajo de las 3 libras como precio final al consumidor. Frank Herman tenía experiencia en la duplicación de cintas de vídeo, lo que podía trasladar a los casetes de ordenador pudiendo así conocer el precio de la fabricación de cada unidad. A ese coste habría que sumar el precio de la ilustración, impuestos, el beneficio del minorista que vendería el juego y el pago al autor que sería por una cantidad inicial de 2.000 libras y 10 peniques por cada unidad vendida. Todo resultaba en un precio revolucionario de 1,99 libras que resultaría rentable siempre que se superasen las 10.000 unidades vendidas.

La empresa comenzó a funcionar en abril de 1984 un bajo de George Street, empaquetando juegos para Commodore 64, Vic y Spectrum, dominadores por entonces del mercado británico. El nombre se decidió por la fuerza de la palabra **Master**, la idea era que el negocio tuviese otras ramas como **Mastersound** o **Mastervision**, para la venta de aparatos de música y vídeo, pero los otros negocios no prosperaron y se quedaron únicamente con **Mastertronic** para la distribución de software.

Lo que **Mastertronic** tenía que conseguir para alcanzar ese mínimo de 10.000 unidades vendidas era que sus juegos se vendiesen, literalmente, en cualquier parte. Facilitar al minorista que tuviese un pequeño estante con juegos de **Mastertronic** para su venta, y hablamos de cualquier tipo de tienda incluido quioscos, hasta entonces no habían entrado en el negocio, jugueterías, tiendas de comestibles… cualquiera estaba dentro del objetivo de **Mastertronic**.



Frank Herman



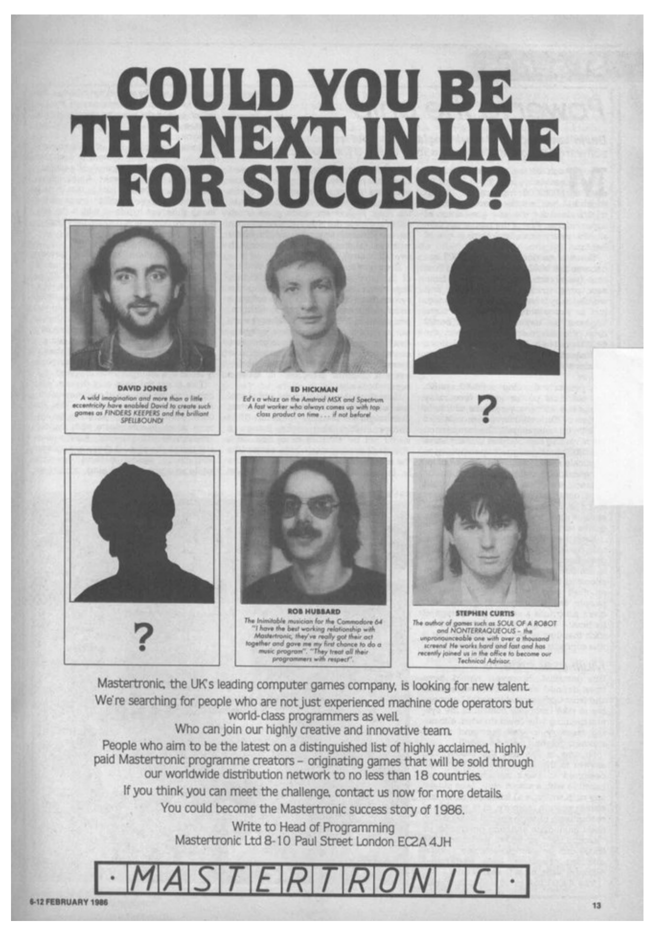
Terry Medway, parece que disfrutando de la jubilación

Pero claro, eso implicaba que el vendedor no sería un experto en software y no tendría unos conocimientos mínimos, además algunas grandes superficies recelaban de un negocio en el que no tuviesen la facilidad de devolver el producto si era defectuoso, no era lógico tener que hacer una demostración en la que el juego tardaba en cargar 5 minutos, más el tiempo que el cliente pasase jugando para finalmente decidir que no lo compraba. Así que **Mastertronic** quiso facilitar la vida a los minoristas y fue el primero en implementar los códigos de colores en las portadas para identificar de un vistazo para qué ordenador era cada juego. Así, el hombre que vendía golosinas ya no tendría dificultades si le entraba un niño en la tienda y le pedía un juego para MSX, con decirle "dame el de la etiqueta blanca" estaba todo solucionado.



Martin Alpert posando para Popular Computing Weekly junto a uno de sus estantes

El tema de la garantía de devolución era algo más complejo, los minoristas temían que el nuevo negocio del software para ordenadores fuese otro más que estaba experimentando un gran crecimiento y que caería igual de rápido, por lo que no confiaban en que las empresas durasen mucho tiempo, y si éstas iban a la quiebra no habría a quién devolverle los juegos. Esto se solucionó poco a poco por el espectacular crecimiento de **Mastertronic**, cuyo volumen de ventas poco a poco le fue situando como la distribuidora número uno del Reino Unido. En España su distribución se llevó a cargo de **Dro Soft**, quien mantendría la política de precios bajos siendo así la primera en ofrecer una rebaja en el país, bastante antes de la famosa bajada de precios liderada por **Erbe Software**, aunque es cierto que la bajada de **Dro Soft** no fue generalizada en toda su gama de productos. De hecho, la relación comercial con **Dro Soft** fue especialmente fructífera en lo que al MSX se refiere, y en años posteriores la producción de **Mastertronic** para el sistema japonés estaría enfocada casi únicamente para su comercialización en España.

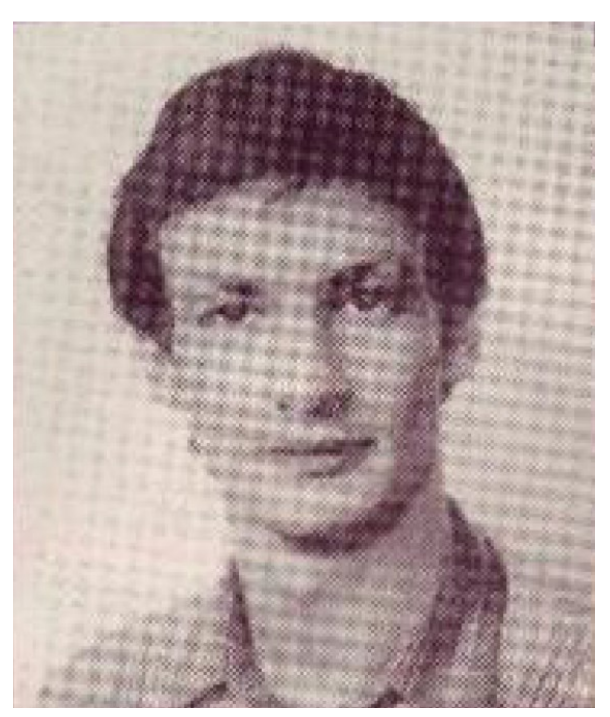


Publicidad de Mastertronic, con algunos de los autores más exitosos que llegaron a publicar

En cuanto a los juegos, como ya hemos dicho **Mastertronic** no se había formado por entusiastas programadores e incluso sus creadores renegaban de esa parte del negocio, por lo que no establecieron un grupo de programación interno y se dedicaron exclusivamente a la compra de juegos a terceros. En algunos casos compraban juegos ya descatalogados para una segunda comercialización, pero también compraban juegos nuevos y recibían programas de programadores noveles que tenían la ilusión de ver su juego publicado y abrirse así un hueco en el panorama británico.

Llegamos a 1985 y es el momento en el que **Mastertronic** comienza a fijar sus ojos también en el nuevo MSX. En este año la expansión de la compañía es ya imparable y fundan un nuevo sello: **MAD** (Mastertronic's Added Dimension), con el que distribuirán juegos a un precio algo más elevado y, supuestamente, también de mayor calidad.

Primero tenemos a **Splash**, de Ed Hickman, un juego que es una "adaptación" del **Super Pipeline** de Commodore 64, concretamente de su segunda parte. Cambia un poco el planteamiento ya que en el juego de Hickman tendremos herramientas limitadas, que son nuestros disparos, mientras que en el original podíamos disparar sin cesar. A parte de ese detalle, tenemos que guiar igualmente a nuestro compañero para que llegue a las llaves de paso que un despiadado ratón ha ido cerrando por el camino.



Ed Hickman

El objetivo es conseguir que lleguen 1.000 litros al bidón que está al final de la tubería, al conseguirlo pasaremos de fase y nuestro fontanero se dirigirá hacia un nuevo trabajo. En total, ocho trabajos distintos tendrá que superar, momento en el que regresará al primer nivel. Aunque el fondo es totalmente negro, lo que le resta vistosidad, el juego hace buen uso de los *sprites* del MSX para la creación del fontanero, su compañero y las arañas que estarán por el decorado. Sin embargo, el ratón es un *tile* ya que es el único enemigo que se puede desplazar verticalmente, así que de este modo se evita un posible parpadeo. El juego es extremadamente simple, pero tanto la música, como el incesante movimiento de nuestros personajes y los enemigos, aumentarán la tensión por los continuos cortes en las tuberías que tendremos que solucionar.

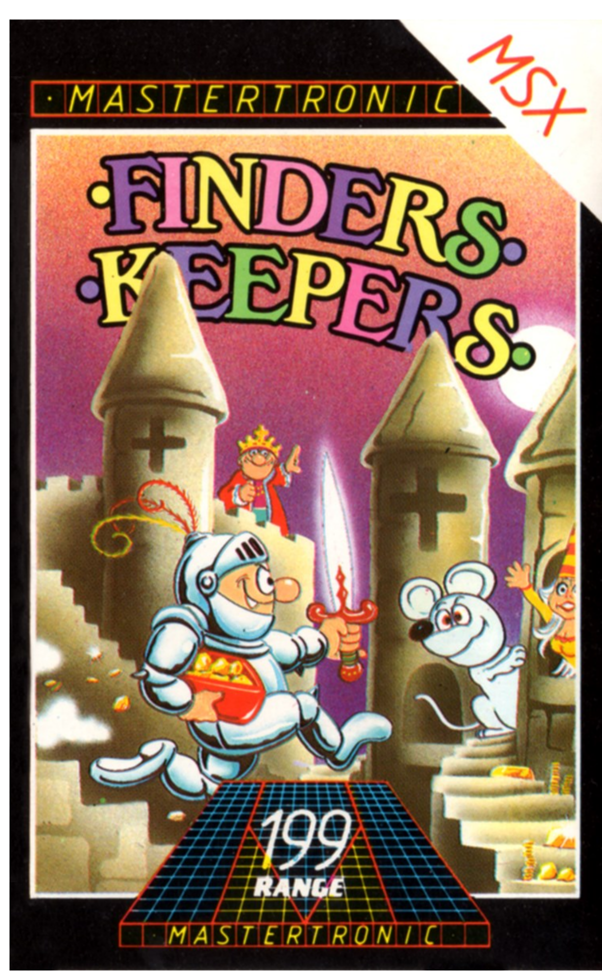


Splash, en su edición española de Mind Games España

Este **Splash** no fue distribuido todavía en España por **Dro Soft**, sino por **Mind Games España** y la edición original británica de **Mastertronic** es extremadamente rara. Pero existe, tal y como atestigua la revista **What MSX?** en su edición de verano de 1985, donde publicitaba la salida del juego por 1,99 libras. Hablando de ediciones extrañas, en Italia fue distribuido en una de tantas revistas del país bajo el curioso nombre de **Attilio Tubicini**, no hace falta decir que de manera no legal.

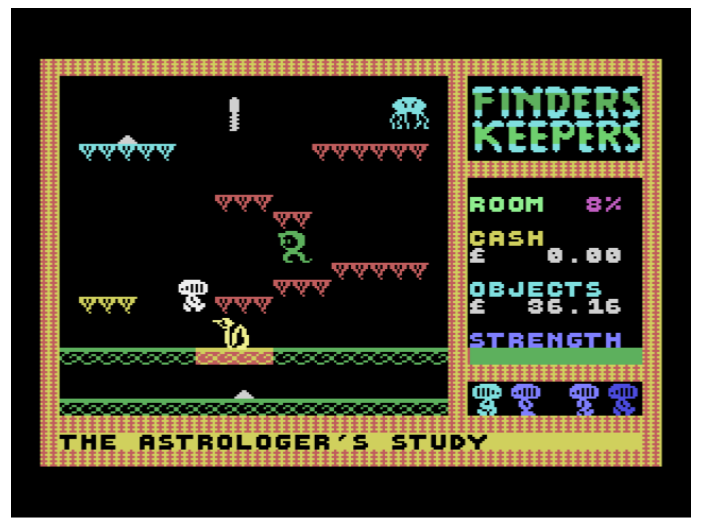
También es protagonista Ed Hickman en la salida de **Finders Keepers**. El juego es original de David Jones, con gráficos de Ray Owens y portada de John Smyth, pero la versión MSX fue realizada por Ed Hickman. El juego es el primero de la serie Magic Knight, y de hecho ése iba a ser su título, así como también iba a ser otro juego más de plataformas hasta que David Jones presentó el juego en **Mastertronic** y allí Robert Maxwell y los hermanos Darling (Richard y David, posteriormente fundadores de **Codemasters**) dieron su aprobación, pero insistieron en que quizá pudiese añadirle algún factor educativo al juego, ya que tenían intención de probar con ese tipo de videojuegos. La solución fue añadir el sistema de valores de los distintos objetos que se podían coger durante el juego, por lo que había que negociar para conseguir el valor más alto posible.

Así, lo que inicialmente iba a ser un clon más de **Manic Miner** se transformó en una aventura gráfica con un fuerte componente de plataformas, aunque se añadieron dos laberintos para que ese componente tuviese menos peso en el juego: "Cold Upper Maze" y "Slimey Lower Maze", siendo todo realizado en apenas tres meses de trabajo. La historia nos cuenta que el rey de Isbisima está disgustado porque no es capaz de encontrar un regalo adecuado para el cumpleaños de su hija, la princesa Germintrude, por eso encomienda al Magic Knight, miembro de la tabla poligonal (la redonda ya era muy clásica, y la cuadrada se la habían agenciado los Monty Python), a que se dirija al castillo de Spriteland para allí recoger objetos y mercadear con ellos. No sólo se pueden intercambiar objetos del mismo valor, sino que uniendo dos se puede hasta conseguir un objeto de más valor. Supuestamente debería haber dos finales para el juego, uno en el que se entrega lo conseguido al rey y mantenemos el puesto en la tabla poligonal, y otro en el que, tras chamuscar al gran gato sin botas, logramos escapar del castillo y nos quedamos con todo el dinero, haciendo bueno el nombre del juego: "Quien encuentra se lo queda". En la práctica, únicamente parece posible conseguir el segundo final, ya que por mucho que aumentemos el valor de nuestros objetos no parece que se puede llegar nunca a conseguir un regalo que el rey considere adecuado, al menos en las versiones de Spectrum y MSX.



Finders Keepers, un gran éxito

En lo que se refiere a la conversión a MSX desde Spectrum, de nuevo Hickman hace uso de los *sprites* del MSX, dejando un juego que se mueve con soltura, aunque el salto del personaje principal es bastante tosco, costando hacerse a él. Donde renquea más el juego es en ambos laberintos, ahí el *scroll* es bastante brusco y en general los personajes se mueven con más lentitud en esta parte.



Finders Keepers hacía gala de un buen uso de las capacidades del MSX

La reacción de la prensa es más que positiva, en España la **Input MSX** le da una nota de 39 sobre 50, 8 en todos los apartados menos un 7 en sonido. Para la **MSX Extra** el grafismo es, ojo, "muy real" y su conclusión es que "es un buen juego", no solían explayarse mucho en la revista. En la **MSX Magazine** española la nota media se sitúa en el 7,5 entre todos los apartados. Si miramos en Reino Unido, la **MSX Computing** hace gala de su carácter británico al señalar que el juego merece mucho la pena por 1,99 libras, y en similares términos se muestra la **Computer and Videogames** en una de esas raras ocasiones en las que evalúa un juego en su versión MSX, y además con una nota altísima de 10 en jugabilidad y valor (se refiere a relación calidad/precio) y un 9 en gráficos y sonido. Por último, en Francia la **Tilt** es la nota discordante: tres estrellas sobre seis y la queja de que hay pocos tesoros en el juego, señal de que no profundizaron demasiado en **Finders Keepers**.

Seguimos con Ed Hickman, porque también es el encargado de convertir a MSX **Chiller**. La versión original era la de Commodore 64 y fue programada por los hermanos Darling, con portada, de nuevo, de John Smyth. El juego estaba claramente inspirado en el videoclip de Michael Jackson **Thriller**, empezando por la tipografía del título en el menú, siguiendo por las distintas escenas que íbamos superando que recordaban a situaciones del mismo videoclip, como la llegada en coche al bosque, la posterior escena en el cine en donde los protagonistas veían la escena inicial del bosque como si de una película se tratase, el posterior paseo por el gueto de la ciudad, absolutamente todo. Pero lo que realmente dio problemas a **Mastertronic** fueron las primeras copias que salieron a la venta en 1984 para Commodore 64 y que incluían en el menú de inicio una melodía que recordaba mucho a la propia **Thriller**.

Fue en ese momento cuando Roc Ksoft, compañía creada para la protección del copyright de los editores musicales, solicitó la retirada del juego por parte de **Mastertronic**. Finalmente parece que llegaron a un acuerdo, según **Mastertronic** se pagaron royalties por las unidades vendidas y se comercializó una segunda versión sin esa melodía inicial.

En cuanto a la versión MSX, podemos decir que Hickman realiza al mismo tiempo su mejor y su peor trabajo. Su mejor trabajo por cómo está realizado el juego aprovechando perfectamente las características del MSX, de nuevo usa *sprites* para los personajes del juego, pero esta vez también hace un uso correcto de los *tiles*, en ese sentido el juego es irreprochable.

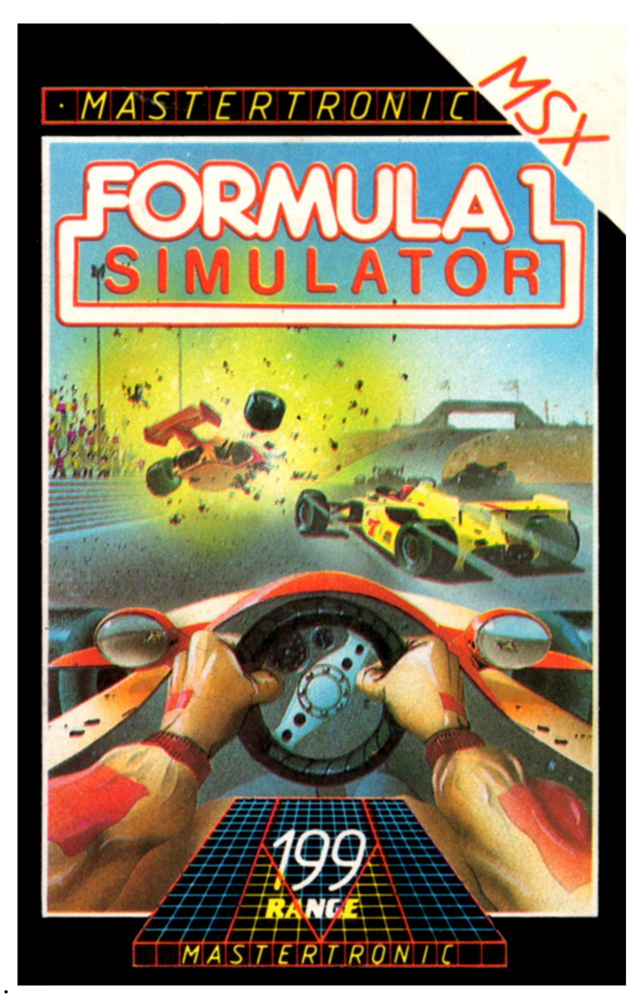
¿Por qué entonces su peor trabajo? Pues hay varias razones, por desgracia, para poder asegurarlo. En primer lugar, al adaptar el juego a MSX se descompensa totalmente y resulta ya una proeza llegar a la tercera fase y parece totalmente imposible pasar de la cuarta, esto sucede porque durante el juego habrá dos tipos de champiñones, los violetas nos darán vida y los azules nos la quitarán. Como se puede adivinar, hay demasiados champiñones azules y puestos en sitios muy complicados y hasta a veces demasiado cerca de uno violeta y esto es un problema, porque el salto no se puede dirigir y en algunas situaciones durante el salto irremediablemente cogeremos uno violeta y después uno azul, y esto no significa que se contrarresten y quedemos igual, sino que al coger un champiñón la barra sube o baja durante un corto espacio de tiempo, proceso que se interrumpe si cogemos otro champiñón. Así que si cogemos uno violeta comenzará a aumentar la barra de vida, pero al coger el azul se detiene el efecto de subir vida y comienza a bajar, así que realmente es como si cogiésemos sólo el azul.



Chiller, generando polémica




La llegada en coche al bosque, en Chiller y en Thriller



Formula 1 Simulator,
el juego más vendido de Mastertronic



Para ser conductor de primera…

Pero esto no acaba aquí, el objetivo en cada nivel es recoger todas las cruces y si llegamos a la quinta fase con algún truco de energía infinita o similar, nos encontraremos con la desagradable sorpresa que una de las cruces es imposible recogerla, porque Hickman diseñó un árbol con una rama demasiada pequeña y por lo tanto no llegamos hasta esa cruz, que además está situada sobre un tejado que Hickman lo incluyó como intangible, por lo que si hubiésemos llegado hasta él nos caeríamos y seguiríamos sin poder coger la cruz. Pero aún quedaba la sorpresa final, si leemos las instrucciones veremos que tras completar las cinco fases con el chico tendríamos que superar otra vez esas cinco fases, pero en orden inverso, esta vez con la chica. Pues bien, en el hipotético caso de que consiguiésemos coger esa cruz imposible, descubriríamos que las fases de la chica no están implementadas, en ninguna parte del código hay nada que nos permita controlar a la chica, por lo que es evidente que Hickman dejó el trabajo a medias.

Después el juego tiene otros puntos negativos que son ya comunes a todas las versiones, y es que es un juego de plataformas bastante confuso, en el que la mayoría de las veces no sabes muy bien sobre qué puedes apoyarte, o cómo saltar para poder agarrarte a esa cuerda que está atada a la rama del árbol. En definitiva, un buen envoltorio para un juego que falla precisamente en la parte de la jugabilidad.

También se publica este año **Formula 1 Simulator**, juego que originalmente había publicado **Spirit Software** para Spectrum incluyendo un volante fabricado por la misma compañía, el Spirit Steering Wheel. Cuando **Mastertronic** compra el juego evidentemente el volante desaparece, no parece muy compatible ese alarde de hardware con la política de sacar el juego por 1,99 libras.

En MSX el juego es prácticamente una versión directa de Spectrum ya que, aunque no son exactamente los mismos gráficos y podemos ver diferencias en el monoplaza, el juego está realizado como tal, lo que quiere decir que nada de *sprites* y la tabla de patrones se redefine continuamente actuando como si fuese en modo *bitmap* tal y como trabajan los Spectrum. Más allá de la gracia de la vista en primera persona, y de ver cómo se movía el volante y las ruedas el juego no ofrecía mucho más.

Pero debemos tener en cuenta cuándo sale este juego, seguramente no tenía mucha competencia en el mercado y para su año llamaba la atención el poder jugar con esa vista en primera persona. Así, **Formula 1 Simulator** se convirtió en el juego más vendido de la historia de **Mastertronic**. Estamos hablando de 568.013 copias entre todas sus versiones, según la **Retrogamer** británica, siendo además también el más vendido en MSX

El último juego de este año publicado por **Mastertronic** para MSX es **Space Walk**. De nuevo, autoría original para la versión Commodore 64 y también realizada por los hermanos Darling, en esta ocasión con portada de Mark J. Brady, quien junto a John Smyth realizaría prácticamente todas las portadas de **Mastertronic**.

Si en **Chiller** los Darling se marcaron un plagio de **Thriller**, aquí no podían ser menos y su fuente de inspiración es el **Jetpac** de **Ultimate**. Aquí no tenemos que construir un cohete y llenarlo de combustible, pero sí que llevamos un astronauta con su jetpac y el objetivo es recoger una especie de satélite, mientras evitamos a asteroides y astronautas, y depositarlo en nuestra nave antes de que se estrelle contra el suelo, si esto sucede no perderemos una vida, sino que perderemos la partida completa. Eso sí, del dinamismo del título de **Ultimate** aquí no queda ni rastro.

Aunque se desconoce quién fue el autor de la versión para MSX, por cómo está realizada es muy posible que de nuevo sea Ed Hickman el encargado de programarla. Se diferencia bastante de la versión Spectrum, pero es fiel a la de Commodore. Al menos en el caso del MSX, el juego constaba de 16 niveles en los que variaba la velocidad y la dirección de los enemigos. Al superar el 16º nivel, el juego nos devolvía de nuevo al primero en un bucle infinito.



Space Walk





Jetpac y Space Walk, similitudes más que evidentes

CONVERSACIONALES EN INGLÉS

Las aventuras más avanzadas



Si hay un género de videojuegos que pudiésemos identificar con Reino Unido, posiblemente ése sería el de las aventuras conversacionales. Evidentemente, no son los únicos en crear juegos para este peculiar género, hemos visto aventuras en japonés y las veremos en más idiomas, debido a la aparente sencillez para crear una aventura de texto será bastante recurrente en otros países donde quizás no hubiese tanto talento para la programación. Pero no nos equivoquemos, aunque sea relativamente sencillo crear una aventura conversacional no lo es crear una realmente buena, y en eso los británicos se convirtieron en unos maestros.



Cabecera de la sección de Keith Campbell

Un repaso por las revistas británicas de los años 80 nos hará darnos cuenta de la importancia de las aventuras, con la pionera sección **Adventure** de Keith Campbell en **Computer and Videogames** en la que desde su primer número, en el que tenía una pequeña columna, fue creciendo poco a poco hasta convertirse en un punto de encuentro imprescindible para los aventureros. Keith solucionaba sus dudas y reseñaba las últimas aventuras en múltiples formatos, incluido el MSX del que confesaba, años después, que había sido su peor compra en cuanto a rendimiento ya que esperaba que hubiese tenido una cuota de mercado mucho mayor, como parecía prometer al principio.



El auge de la sección de Keith Campbell era un fiel reflejo de la situación de la aventura en Reino Unido, con un buen número de títulos que salían mes tras mes y perfeccionando cada vez más los *parsers*. Un *parser* es un analizador sintáctico para que el ordenador pueda interpretar las órdenes que introduce el aventurero, los había más populares y que estaban a la venta como el PAWS y el DAAD de Tim Gilberts, pero otras compañías, y más en los primeros años, tenían el suyo propio.



Nick, Pete y Mike Austin

Una de las compañías que desarrollaron su propio *parser* fue también la más exitosa: **Level 9 Computing**, creada en 1981 por los hermanos Mike, Nick y Pete Austin. De los tres, Pete fue quien puso más empeño en crear **Level 9** por su afición a los juegos de guerra de tablero y a **Dungeons & Dragons**. Antes de **Level 9**, entró a trabajar en una compañía y en su ordenador tuvo el primer contacto con la aventura al descubrir la **Colossal Cave Adventure** de Will Crowther y Don Woods. Como podemos apreciar, más arquetípicos no podían ser los inicios de Pete Austin, porque **Colossal Cave Adventure** es la madre de todas las aventuras y la iniciadora del género de las conversacionales.

```
 2 INCH SLIT IN THE ROCK. DOWNSTREAM THE STREAMBED IS BARE ROCK.

s
 YOU ARE IN A 20 FOOT DEPRESSION FLOORED WITH BARE DIRT. SET INTO
 THE DIRT IS A STRONG STEEL GRATE MOUNTED IN CONCRETE. A DRY
 STREAMBED LEADS INTO THE DEPRESSION.

 THE GRATE IS LOCKED

unlock grate
 THE GRATE IS NOW UNLOCKED.

d
 YOU ARE IN A SMALL CHAMBER BENEATH A 3X3 STEEL GRATE TO THE
 SURFACE. A LOW CRAWL OVER COBBLES LEADS INWARD TO THE WEST.

 THE GRATE IS OPEN.
```

Colossal Cave Adventure únicamente mostraba texto

Welcome to A Kind of Magic,
part 2 of Knight Orc.

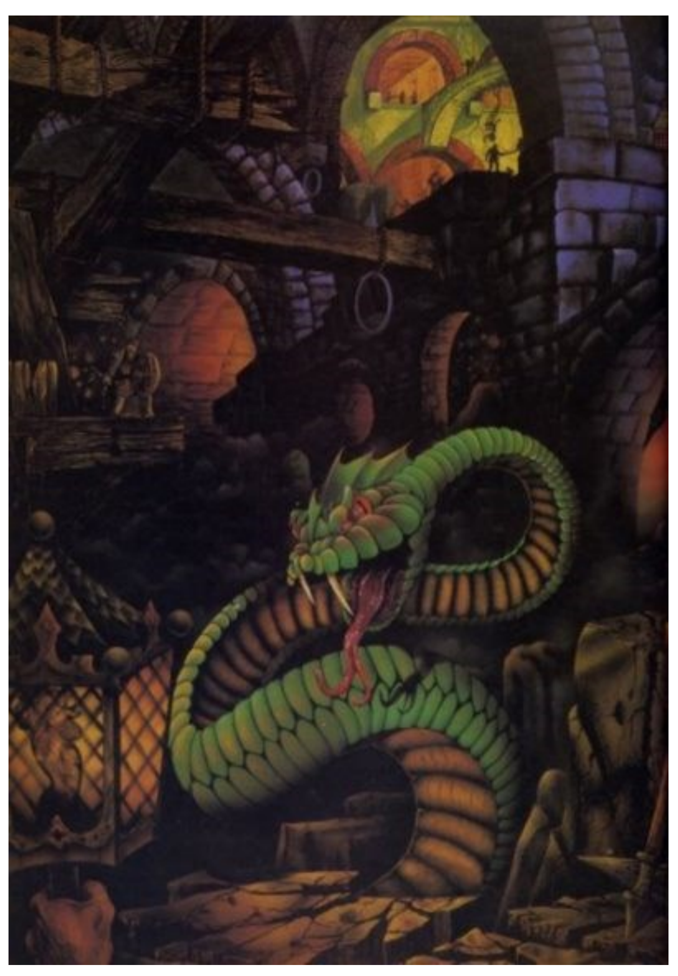
Copyright (C) 1987 Level 9 Computing

You cannot play this part of the game without having first completed Loosed Orc, part 1 of Knight Orc.

When loading has finished you must RESTORE a position that was saved while playing this part of the game.

The game will take about quarter of an hour to load. Please wait.

Un cuarto de hora de espera,
al menos te avisan para que te organices



Portada de Colossal Cave Adventure, obra de Godfrey Dowson

Pete queda inmediatamente prendado de la aventura y consigue finalizarla en dos semanas, que puede parecernos mucho pero lo habitual era tardar unos seis meses. Pete ve claro que eso era a lo que quería dedicarse y convence a sus hermanos Mike y Nick para fundar **Level 9**, junto a su hermana, encargada del márquetin, y su padre, exempleado de la BBC, que sería gerente de la empresa. Una casa de software familiar y que debutaba con una primera aventura, **Fantasy**, realizada para Nascom.

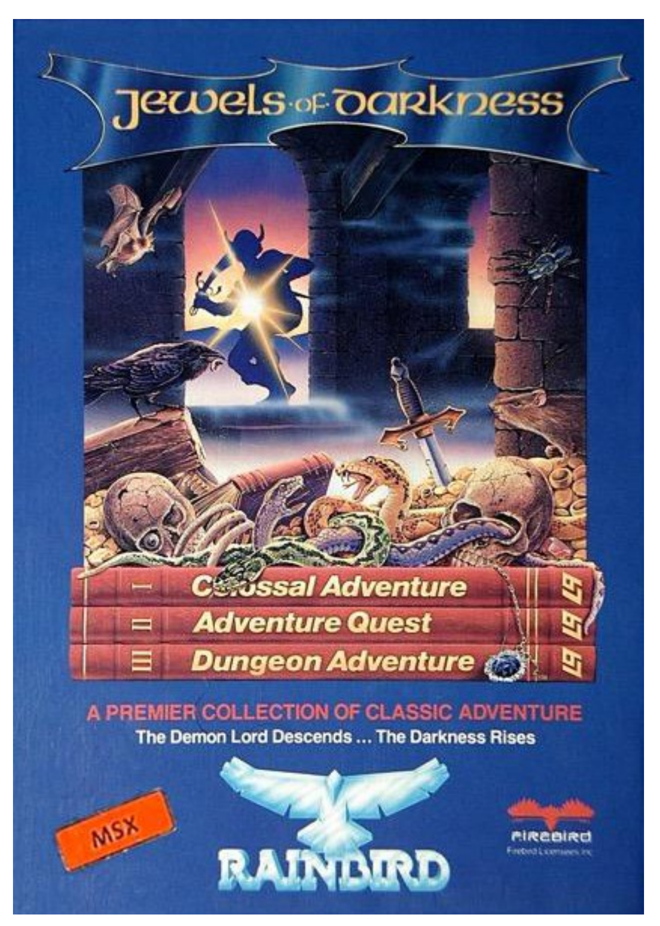
Su siguiente juego ya es el primero en el que usan su nuevo *parser* de nombre **A-Code**, una potentísima herramienta que permitía una eficiente compresión de texto para así poder incluir descripciones extensas y multitud de localizaciones. De hecho, **Level 9** siempre presumía de que sus aventuras tenían más de 200 localizaciones y para cumplirlo tuvo que añadir 70 más a **Colossal Adventure**. Sí, tal y como su nombre puede indicar estamos frente a una reinvención de la original **Colossal Cave Adventure** y no será la última que veamos, ya que los derechos del juego eran libres y cualquiera podía hacer una versión de la aventura. En el caso de **Level 9** supone también el inicio de la conocida como Middle-Earth Trilogy, en homenaje al mundo donde se desarrollan los libros de Tolkien y por las varias referencias que se incluían en los juegos.

Pero, aunque el *parser* demuestra tener una enorme capacidad a la hora de comprimir texto, al menos en MSX no consiguen reducir tamaño en lo que al tiempo de carga se refiere, ya que en las aventuras de **Level 9** era habitual que tardasen hasta un cuarto de hora en cargar, y en esta ocasión no se trata de la típica exageración de lo mucho que había que esperar para jugar, en este caso era literal.

Los otros dos juegos que conforman la trilogía de la Tierra Media son **Adventure Quest** y **Dungeon Adventure**, y los tres títulos se publican en este 1985 en MSX. Todas son inicialmente aventuras con sólo texto, aunque en 1986 serían revisadas y corregidas para ser relanzadas por **Rainbird** en un pack bajo el nombre **Jewels of Darkness**. El cambio del nombre de la trilogía se realiza para evitar posibles problemas legales por el uso de nombres relacionados con Tolkien, cambiando, por ejemplo, Minas Tirith por Valaii. Pero no es ése el único cambio, ya que también incluyen gráficos para reforzar la descripción de las localidades. En el aspecto técnico cabe recalcar que los gráficos también se realizan en MSX pintándose como pudimos ver en multitud de aventuras posteriores, pero la ventaja aquí es que mientras se está pintando ya podemos escribir las órdenes y no tenemos que esperar a que finalice el proceso, lo que agiliza mucho la aventura.

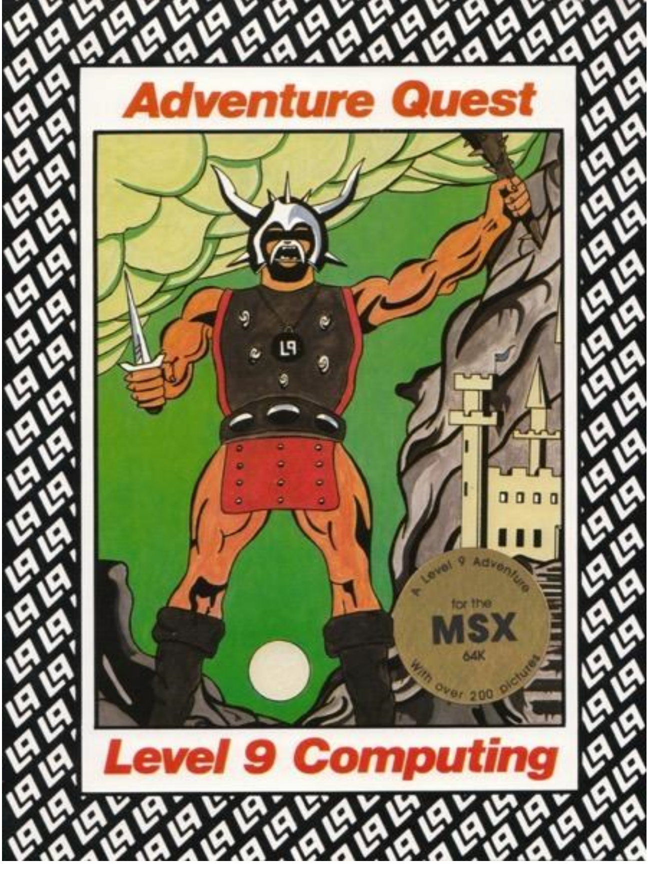
La idea de introducir gráficos no es del agrado de Pete Austin, consideraba que lo importante era el texto y con su descripción debería ser más que suficiente. Pero el mercado manda, y el propio Pete confesaba que la diferencia entre vender 5.000 y 30.000 copias está precisamente en incluir gráficos en el juego.

Nos detenemos un momento en las carátulas de **Level 9**, eran siempre fácilmente reconocibles por ese marco con el logo L9 rodeando la portada. La llegada de Godfrey Downson como portadista a **Level** 9 supuso un salto de calidad respecto a las primeras ilustraciones de la compañía, con un aspecto mucho más de cómic y bastante simple. Godfrey Dowson sería autor de las mejores portadas de la compañía y anteriormente había sido ilustrador de cartas del tarot y había realizado una portada para **Imagine**, pero fue una experiencia negativa ya que la empresa ni le pagó ni nunca utilizó su ilustración. Podemos decir que Pete Austin le rescató para el arte de ilustrar videojuegos y tuvieron una fructífera relación con más de 10 portadas realizadas por Godfrey para **Level 9**.



Jewels of Darkness

La siguiente trilogía de **Level 9** es **Silicon Dreams**, compuesta por **Snowball**, **Return to Eden** y **The Worm in Paradise**. Las dos primeras se publican en MSX en 1985, mientras que la tercera llega en 1986. **Level 9** abandona aquí la inspiración de Tolkien y los mundos fantásticos de temática medieval, nos sitúa en un futuro cercano en el que la humanidad ha comenzado a colonizar el espacio. En las dos primeras aventuras encarnaremos a Kim Kimberley, una agente encubierta, con la misión en la primera parte de evitar que la nave espacial de los colonos colisione contra una estrella y en la segunda su misión será conseguir que el sistema de defensa del planeta Edén no destruya la nave. En la tercera parte ya encarnaremos a un ciudadano anónimo de Edén y nos moveremos por la ciudad de Enoch con la misión final de salvar el planeta.

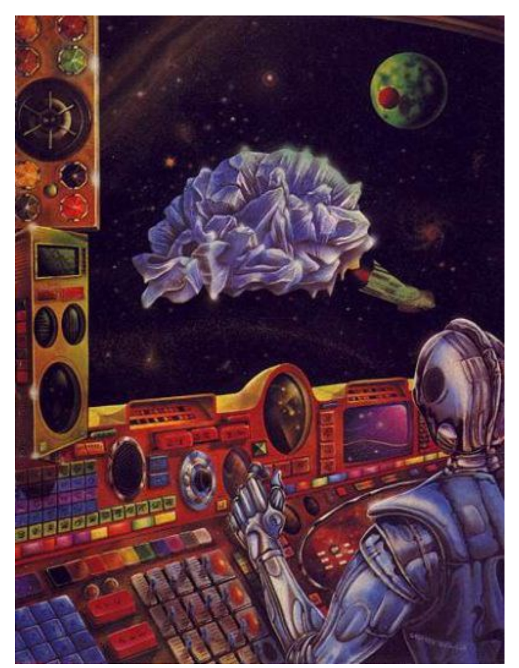


Adventure Quest

En cuanto al personaje de Kim Kimberley, intencionadamente se usa un nombre que puede ser indistintamente de hombre o mujer, y durante toda la aventura se juega con esa ambigüedad. Un pequeño detalle al final de la primera aventura, en donde se refieren a ella como Ms. Kim Kimberley, unido a que en la segunda parte la confunden con la mujer que había tratado de sabotear la nave, definen finalmente a Kim como una mujer.




Godfrey Dawson, foto de Nicholas Sack para la revista Crash


Ilustración de Snowball



Anuncio para MSX de los dos primeros juegos de Time and Magik

En **Snowball** el lema de "más de 200 localizaciones" se queda realmente pequeño, ya que en el juego nos podremos encontrar con más 7.000 localizaciones. Sí, más de siete mil localizaciones. Evidentemente esto no se logra creando cada una con un extenso texto y gráficos distintos, ya que eso sería tarea de años y entonces estaríamos ante el último juego de **Level 9**. En su lugar, 6.800 de estas localizaciones son parte de un laberinto de colores con un mínimo texto para cada uno y gráficos repetidos (gráficos en su versión revisada). De todas formas, sigue siendo un claro ejemplo de la potencia del **A-Code** de **Level 9**.

Return to Eden rebaja mucho los números de **Snowball**, incluye unas 250 localizaciones pero es la primera aventura de **Level 9** en incluir gráficos (en **Snowball**, al igual que con la trilogía anterior, hubo una revisión para incluirlos) gracias a una nueva versión del **A-Code**. Además, es en **Return to Eden** la primera vez en la que Godfrey Dowson colabora con **Level 9**, Pete Austin no estaba contento con la portada con la que iba a publicarse el juego, ya que había similitudes entre el robot de la ilustración y un cómic, así que para evitar problemas legales contrató a Godfrey para crear una segunda portada. El resultado impresionó tanto a Pete que le pidió que hiciera ilustraciones para las reediciones de sus juegos anteriores.

The Worm in Paradise supuso una nueva evolución en el **A-Code**, es aquí donde sucede lo que ya hemos comentado con la generación de gráficos, que es multitarea y no interrumpe al jugador a la hora de poder introducir comandos. El intérprete es capaz de entender más de 1.000 palabras, con lo que el síndrome de la palabra exacta queda aquí prácticamente desterrado. Este "síndrome" sí que lo veremos en años posteriores en producciones más pequeñas y sobre todo en otros países, consiste en la dificultad que tiene el aventurero a la hora de encontrar el verbo exacto en el que ha pensado el programador para solucionar un problema, no permitiendo el uso de sinónimos que también deberían ser aptos para avanzar en la aventura. También se incluyen nuevos tipos de puzles relacionados con el tiempo, algunas acciones se podrán realizar únicamente en momentos concretos de la aventura, por lo que en el juego se dispone de únicamente siete días para completarla, según el tiempo del juego, claro.

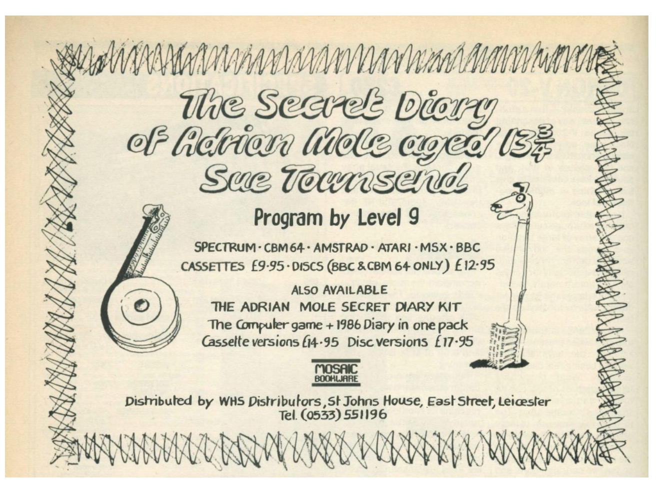
La tercera trilogía es **Time and Magik**, compuesta por **Lords of Time**, **Red Moon** y **The Price of Magik**. De nuevo, los dos primeros títulos se publican en MSX en 1985, mientras que para el tercero hay que esperar a 1986. El primer título de la trilogía en esta ocasión está diseñado por Sue Gazzard y en él encarnamos a un héroe anónimo, enviado por el Padre Tiempo a nueve eras diferentes para conseguir otros tantos tesoros. El viaje lo realizará el héroe a través de un carrillón, que hará las veces de máquina del tiempo.

En esta ocasión, el término trilogía está bastante cogida con pinzas ya que no hay una conexión entre la historia del primer juego y los dos siguientes más allá de tener en común el concepto de la magia. Más bien, la "trilogía" se formó posteriormente para relanzar las tres aventuras, de nuevo revisadas y corregidas, dentro de otro pack lanzado por **Mandarin Software**. En lo que sí que coinciden los tres títulos, al igual que en los anteriores, es en la gran recepción por parte de la prensa especializada. **Red Moon** acumula premios como mejor aventura del año en revistas tan importantes como **Computer and Video Games** o **Crash**. El juego causa sensación y se alaba la implementación de un sistema de combate basado en puntos, permitiendo al jugador lanzar hasta 12 conjuros diferentes.

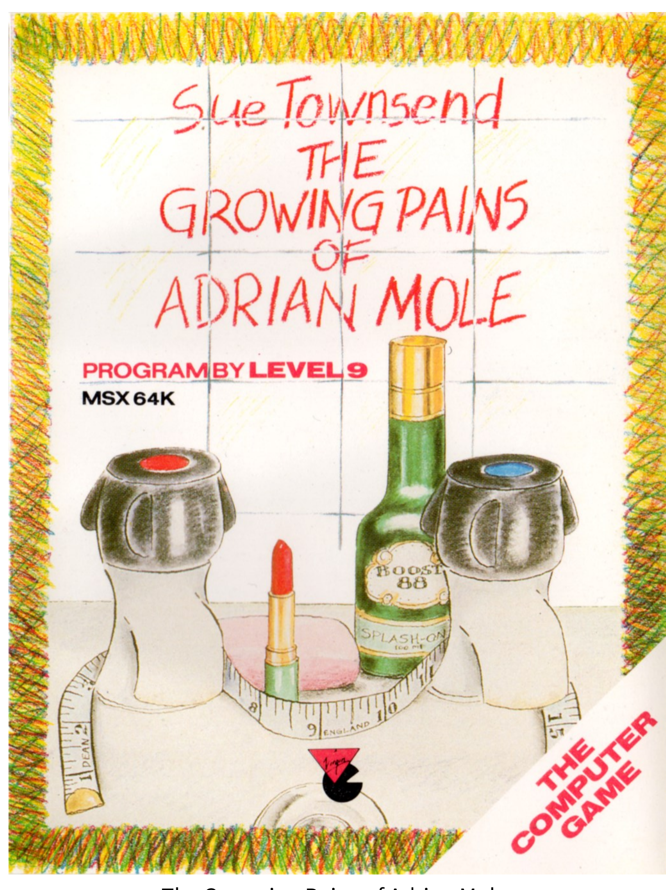
The Price of Magik incorporaba otra novedad al sistema de juego de las conversacionales, el nuevo comando OOPS permitía al jugador anular la última orden y así poder corregirla en caso de que le hubiese llevado hasta un final no deseado. **Level 9** adelantándose varios años a la aparición de las teclas de salvado y recuperación de estado que podemos ver en los emuladores.

Pero las críticas no siempre son tan positivas, el primer tropiezo importante llega en **The Secret Diary of Adrian Mole Aged 13¾**, basado en el best seller de Sue Townsend. El juego no convence debido a que ya no es una aventura conversacional, sino que es más similar a un libro del estilo "escoge tu propia aventura", pudiendo elegir entre unas 50 historias alternativas dependiendo de nuestras decisiones. Los textos son extensos y los gráficos convincentes, pero la escasa libertad que da al jugador simplifica en demasía el juego, un cambio demasiado radical en una compañía que hasta entonces se había distinguido precisamente por todo lo contrario, por limitar muy poco la imaginación del aventurero.

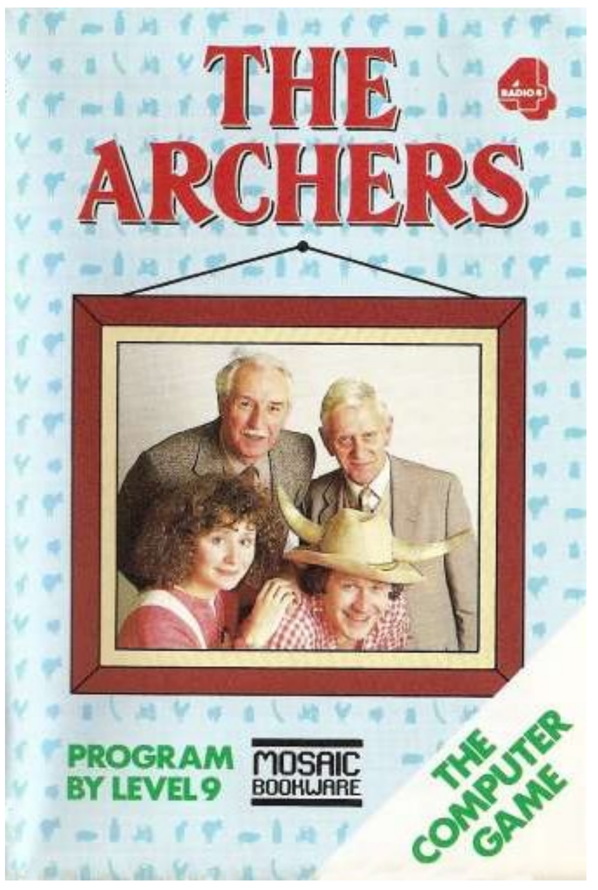
Sin embargo, estamos ante uno de los juegos más exitosos de **Level 9** en lo que a ventas se refiere ¿La razón? Pues que se publicó en un momento en el que coincidió con la emisión de la serie de TV basada en el libro y realizada por **Thames Television** ¿Resultado? Más de 150.000 copias vendidas entre todos los sistemas y la demostración de que la mayoría de las veces más vale una buena publicidad que un buen trabajo. El éxito hizo que a principios de 1987 llegase a MSX la continuación: **The Growing Pains of Adrian Mole**. Ambos títulos publicados bajo el sello de **Mosaic Publishing**.



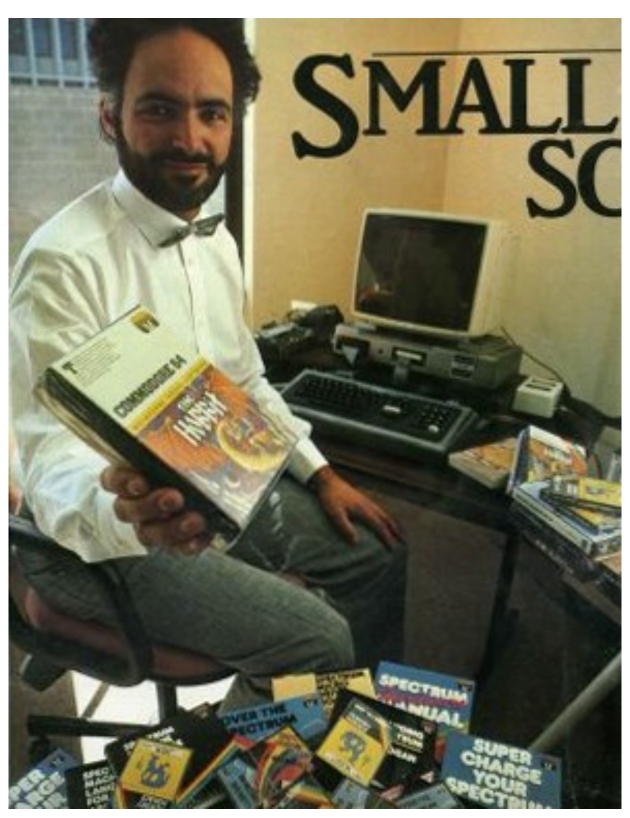
Anuncio de The Secret Diary of Adrian Mole Aged 13¾



The Growning Pains of Adrian Mole,
las aventuras del personaje de Sue Townsend continúan



The Archers, de la televisión a los ordenadores



Alfred Milgrom

1985 fue una avalancha en cuanto a títulos de **Level 9** para MSX se refiere. Se juntaba el hecho de que aprovechasen para recuperar sus antiguos títulos con el lanzamiento de los que estaba produciendo en ese año o habían lanzado recientemente. Uno de ellos fue **Emerald Isle**, lanzado a un precio rebajado debido a que el guion no era original de Pete Austin sino de Shaun D. Abbott, una práctica que no era exclusiva de este juego, sino que era una política habitual en **Level 9**. En esta ocasión nos colocaban en mitad del triángulo de las Bermudas, hemos sido víctimas de un accidente de avión debido a un temporal y hemos podido huir en paracaídas, cayendo en una misteriosa isla habitada por criaturas y hombres de comportamiento bastante extraño.

El último juego de este año es **The Archers**, basado en una serie británica que se comenzó a emitir en 1951 en la BBC Radio 4, acercándose a la increíble cantidad de 20.000 episodios, por lo que es la serie más longeva de la historia. Un drama rural llevado a videojuego y que sigue la línea de **Adrian Mole**, por lo que vuelve a cosechar críticas negativas. Aunque este juego tiene la originalidad de que se enfoca desde el punto de vista del guionista de la serie, por lo que has de tratar que los episodios sean entretenidos o recibirás cartas de oyentes quejándose y, si lo haces muy mal, finalmente la carta de despido de la BBC.

Pasamos ahora a otra compañía que proveyó de aventuras conversacionales al MSX en este 1985: **Melbourne House**. Pese a lo que indica su nombre, se trata de una compañía británica fundada en 1978 por Alfred Milgrom y Naomi Besen (actualmente Naomi Milgrom) dedicada a la distribución de libros, tratando de hacer de puente entre Estados Unidos, Reino Unido y Australia. Resultaba más barato buscar una licencia para distribuir en Reino Unido y de ahí a Australia, que comprarla para distribuir únicamente en Australia. Ambos eran australianos, de ahí el nombre de la compañía, y en 1980 regresan a su país para fundar en su Melbourne natal **Beam Software**, nombre nacido de unir **BE**sem y **A**lfred **M**ilgrom, para poder producir así sus propios programas y convirtiéndose en la primera compañía australiana dedicada al desarrollo de software.

Avanzamos brevemente hasta julio de 1985, cuando **Melbourne House** publica su primer juego para MSX: **Classic Adventure**. Originalmente había sido editado en 1982 como **Adventure 1** para Spectrum bajo el sello **Abersoft**. Creada por John Jones-Steele, es posteriormente distribuida por **Melbourne House** quien cambia su carátula por una mucho más profesional, realizada por Steinard Lund. Se trata, cómo no, de otra adaptación de la **Colossal Cave Adventure** conteniendo únicamente texto.

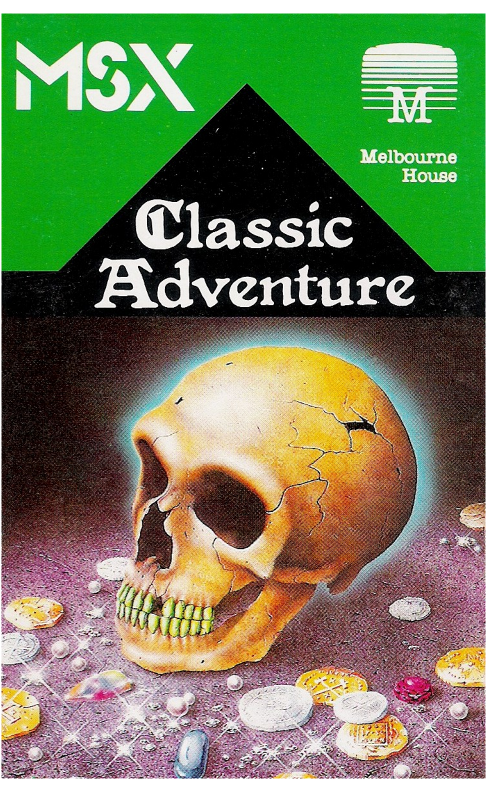
Regresamos a 1980, a Australia, cuando **Beam Software** publica un anuncio en busca de programadores a tiempo parcial y una de las personas que contesta es Veronika Megler, quien se encuentra en su último año de diplomatura. Como Alfred Milgrom necesita más gente, Veronika se lleva también a **Beam Software** a sus compañeros de facultad Ray, Kerrin y Philip Mitchell.

La primera tarea que encomienda Alfred Milgrom a Veronika es la creación de "la mejor aventura jamás creada", para ello se vale de su experiencia previa en la adquisición de licencias de libros y consigue la de **El Hobbit** de J.R.R. Tolkien. Veronika hace equipo con Philip Mitchell y comienzan la laboriosa producción de **The Hobbit**. El libro era completamente nuevo para Veronika, por ello lo primero fue leerlo completo y anotar los pasajes más interesantes para trasladarlos al videojuego.

Veronika no tenía demasiada experiencia previa con los videojuegos, realmente era un mundo que no le atraía ni entonces ni después de esta aventura en **Beam Software**, su primer ordenador había sido uno que se había construido ella misma, pero sí que había jugado en la universidad a **Colossal Cave Adventure**, así que de nuevo la primera aventura volvía a ser el germen e inspiración para un nuevo juego. En la lectura del libro, Veronika se da cuenta que la mayoría de las situaciones se resuelven de forma colaborativa y esa interacción entre personajes es algo que quiere trasladar a su juego. También recuerda que en **Adventure** los personajes estaban siempre en los mismos sitios y realizaban las mismas acciones, algo que le aburría porque una vez superado el juego no habría nada nuevo que descubrir en nuevas partidas, por lo que entiende que los personajes de su juego tendrían que parecer que están vivo. Así es como se fragua uno de los puntos más interesantes de **The Hobbit**, el hecho de que los personajes secundarios no hiciesen siempre lo mismo llegando incluso a situaciones totalmente inesperadas para el jugador y pudiendo cambiar completamente de una partida a otra. La variedad es tal que es posible que mueran personajes necesarios para terminar el juego, como Gandalf, por haberse ido a una pantalla diferente y haber atacado por su propia cuenta.







Portada original como Adventure 1, y la posterior de Steinar Lund



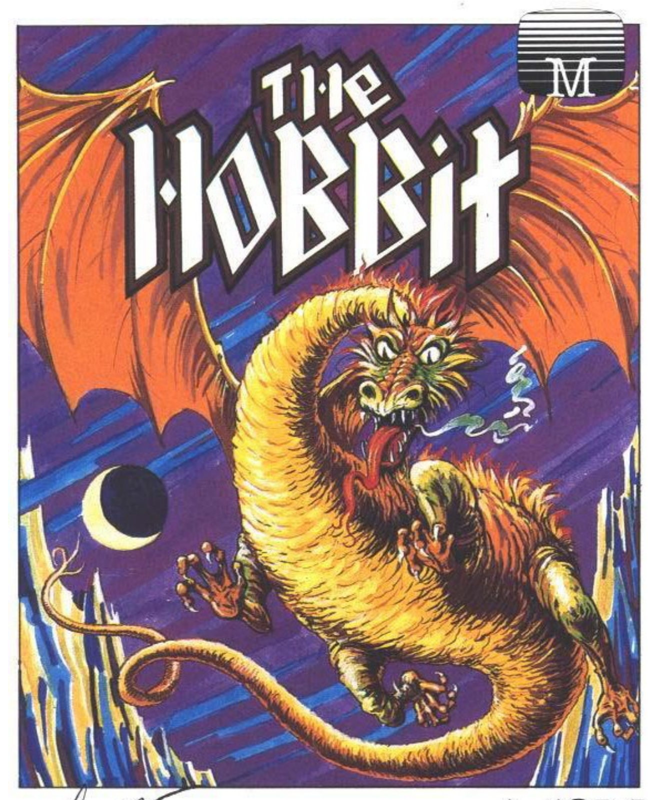
Veronika Megler

Pero para hacer realidad todo lo ideado por Veronika, Philip tuvo que crear su propio *parser*, el **Inglish**, la base de datos de mensajes y los gráficos. Todo codificado para que Veronika pudiese crear la aventura y ésta se comprimiera de forma que fuese imposible que los jugadores pudiesen descubrir cómo avanzar rebuscando en el código del juego. Además, Veronika incluye el concepto del tiempo en el juego, todo se desarrollaba en turnos, un movimiento del jugador suponía que los otros personajes también hiciesen alguna acción, e incluso podíamos esperar y ver cómo se comportaban o ellos mismos realizarían acciones si pasábamos demasiado tiempo sin introducir ninguna orden. El **Inglish** permitía también acciones encadenadas y una comprensión del texto pocas veces vista, el clásico "verbo + sustantivo" seguirá siendo la base de la mayoría de los aventureros, pero el **Inglish** permite sentencias más naturales como "coge la lámpara y enciéndela".

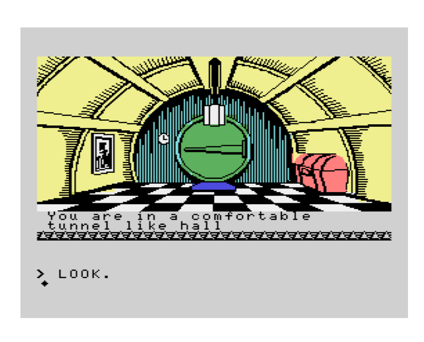


Philip Mitchell

El juego, programado en un TRS-80, es de una gran complejidad y por ello su finalización se va retrasando, entremedias Veronika y Philip realizan otro juego: **Penetrator**, aunque éste no vio la luz en versión MSX. Finalmente, en 1982 se publica **The Hobbit** para Spectrum y el éxito es arrollador, convirtiéndose en el primero en alcanzar el millón de unidades vendidas sólo en Spectrum. Aunque la cifra ya de por sí es espectacular, podría haber sido mucho mayor si se hubiese podido distribuir en otros formatos en EE. UU., pero un problema con las licencias de las imágenes usadas como inspiración para los gráficos, propiedad de Kent Rees, lo impide. Su éxito provoca que sea portado a multitud de sistemas, incluido el MSX en 1985 con una versión heredada de la original 1.2 de Spectrum, corregida respecto a la primera publicada, la 1.1, y en la que ya no estaba Veronika ya que había abandonado la compañía, ella siempre había tenido claro que aquello era un trabajo temporal y que su carrera profesional iría por otro camino. De hecho, actualmente vive en Portland y es científica de datos en Amazon y por mucho que su legado en el mundo de los videojuegos sea tan impresionante como este **The Hobbit**, no fue hasta muchos años después que comenzó a ser consciente del éxito que obtuvo su criatura, cuando la gente quería contactar con ella para preguntarle dudas sobre el juego y su proceso de creación. Volviendo a la versión MSX, al igual que la de Spectrum se distribuye de dos formas, una con el juego únicamente y otra, más cara, en la que se incluía el libro de Tolkien.



The Hobbit



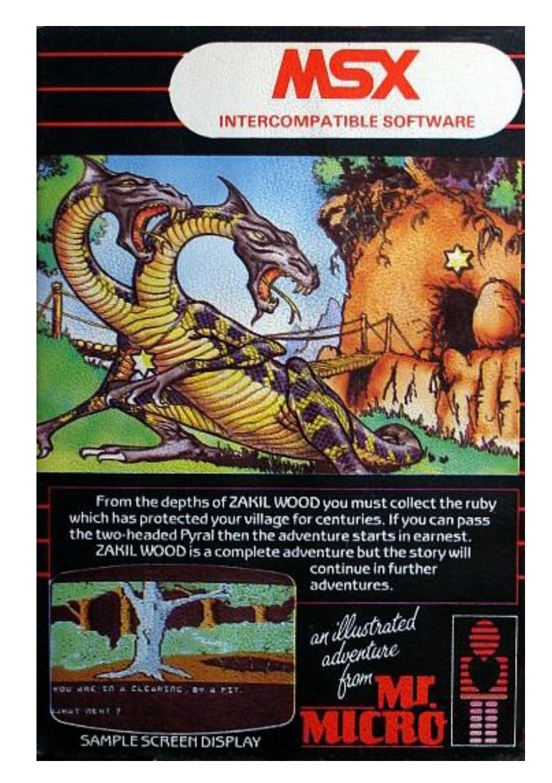
El juego llega incluso a ser comercializado en Japón, finales de 1985 es un momento en el que al país llegan unas cuantas producciones británicas para tratar de ganarse su hueco en el mercado, y **The Hobbit** no pasa desapercibido debido a que en Japón ya tenían experiencia jugando a conversacionales completamente en inglés, aunque suponemos que una tan avanzada y con un léxico tan rico como tenía **The Hobbit**, no debió de ser precisamente sencilla para el jugador japonés medio. Como se puede ver en la publicidad, el juego costaba 4.800 yenes ya que, aunque se distribuyó en casete, también en Japón se incluía el libro de **El Hobbit**, pero en inglés.

Terminamos el recorrido por las conversacionales en inglés con el **Zakil Wood** de **Mr. Micro**, una aventura realizada en exclusiva para MSX y se nota en la forma en la que se muestran los gráficos en pantalla. No se van pintando como en las que hemos visto hasta ahora, si no que se muestran de forma inmediata.

Sin embargo, se trata de una aventura no tan evolucionada como las demás que hemos visto en este 1985. Una de las razones es que el inventario se reduce a únicamente cuatro objetos y no implementa algo que represente el peso de cada objeto, por lo que será lo mismo llevar cuatro plumas que cuatro canoas, por poner un ejemplo. Esto convierte el juego en un ir y venir, buscando dónde dejar ese objeto que ahora no podemos llevar por tener el inventario lleno y necesitaremos volver a coger más adelante para poder avanzar en la aventura. También se trata de una aventura difícil, que da pocas pistas útiles al jugador. Pese a ello, no estamos ante una mala aventura, ni mucho menos, pero sí que pierde respecto a sus competidores.

Aunque hemos dicho que es exclusiva de MSX, la primera portada con la que salió **Zakil Wood** mostraba una pantalla que no corresponde con ninguna de MSX. Es más, por la imagen podríamos apostar que se trataba de una pantalla de Commodore 64. Esta imagen desapareció en una segunda edición de la carátula, también distribuida por Mr. Micro.

Nuestra misión es recuperar el rubí de Zakil, nuestros paisanos nos acompañan hasta la entrada del bosque de Zakil y allí, muy atentos, esperan a que avancemos y no nos permitirán volver si no es con el rubí en las manos. La piedra preciosa había garantizado la prosperidad al pueblo, y es por eso por lo que hay tanto interés en recuperarla. Tras pasar por muchos sufrimientos y llegar al final, nos encontraremos con la promesa de una segunda parte que nunca llegó a publicarse.



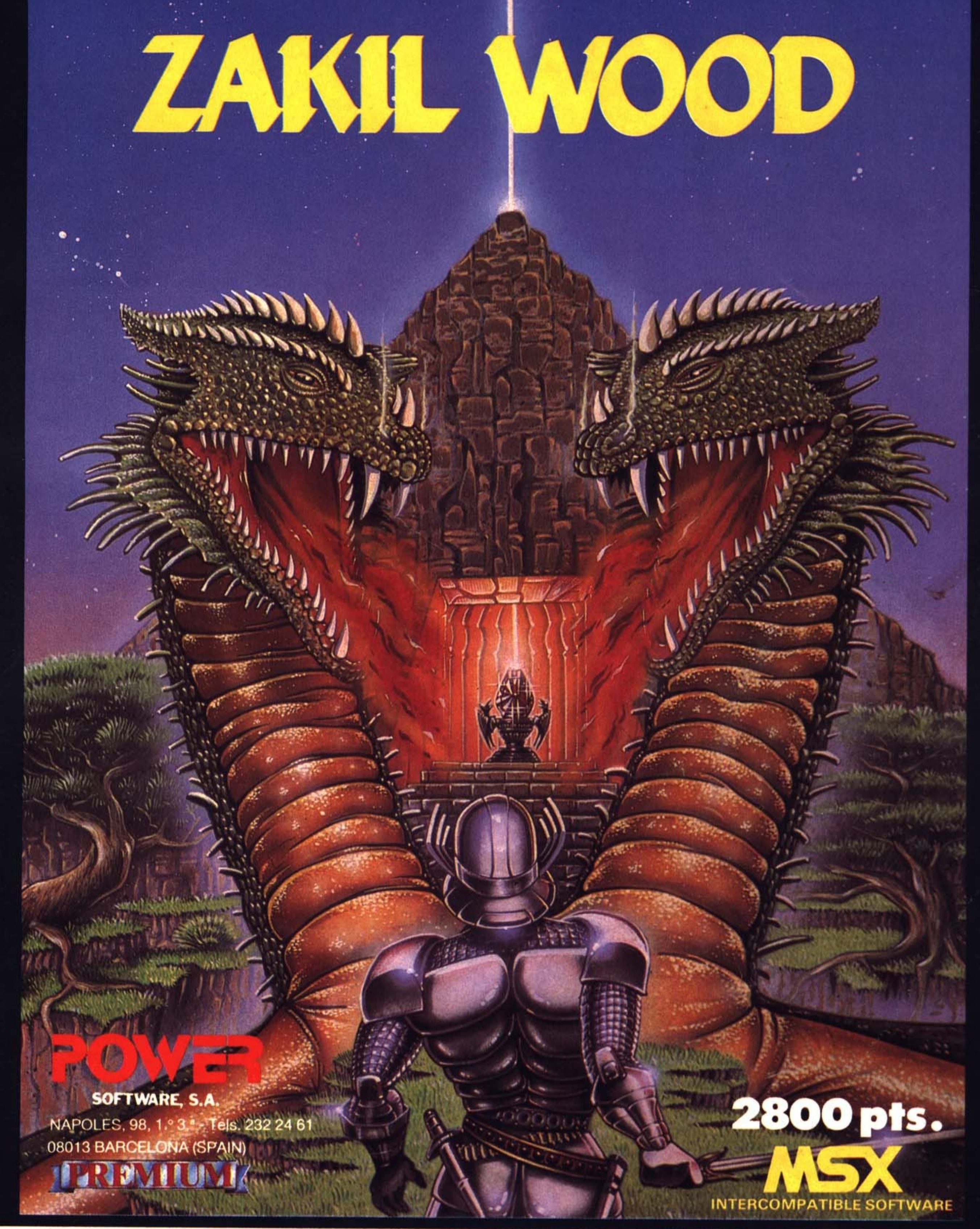
Primera edición de Zakil Wood, mostrando una misteriosa pantalla



Zakil Wood tuvo en 2019 una nueva versión para ordenadores MSX2, obra de Natalia Pujol con música de Gabriel Caffarena. El juego ahora tenía gráficos digitalizados, se podía jugar en inglés o en castellano y era más sencillo finalizarlo gracias a las nuevas pistas que Natalia dejó en los textos del juego. Esta nueva versión nació con dos propósitos, el primero era hacerle un homenaje al juego original, al que Natalia jugaba junto a un diccionario para tratar de desentrañar sus secretos, y el segundo era practicar con la herramienta MSX2DAAD que ella misma estaba desarrollando para facilitar la creación de nuevas aventuras para MSX.

Nuevos y mejores gráficos en SCREEN 8, una agradable melodía y varios de los defectos de la versión original subsanados. Poco más se le podía pedir a un *remake* de **Zakil Wood**.

¡LA AVENTURA MAS EMOCIONANTE!



Deseo recibir los juegos que a continuación especifico, comprometiéndome al pago del importe de los mismos.

Nombre ______

Dirección ______

Teléfono ______

Firma:

ZAKIL WOOD

SISTEMA ______ CANTIDAD ______

☐ Contrarreembolso. ☐ Adjunto Talón. ☐ Giro Postal.

Deseo recibir información de sus programas en: MSX ☐ AMSTRAD ☐





Voted
"BEST ADVENTURE OF THE YEAR"

Commodore Computing International
Amstrad Computer User
Computer and Video Games

Voted
"BEST GRAPHICAL ADVENTURE 1985"

Zzap! 64
Amtix
Crash

£6.95
Cassette



Rise from Sorcerer's Apprentice to Supreme Wizard

Many Powerful Spells

Independent Creatures

200 + locations, all illustrated
(not BBC)

Sophisticated word-recognition and fast response.

NEW

£9.95
Cassette



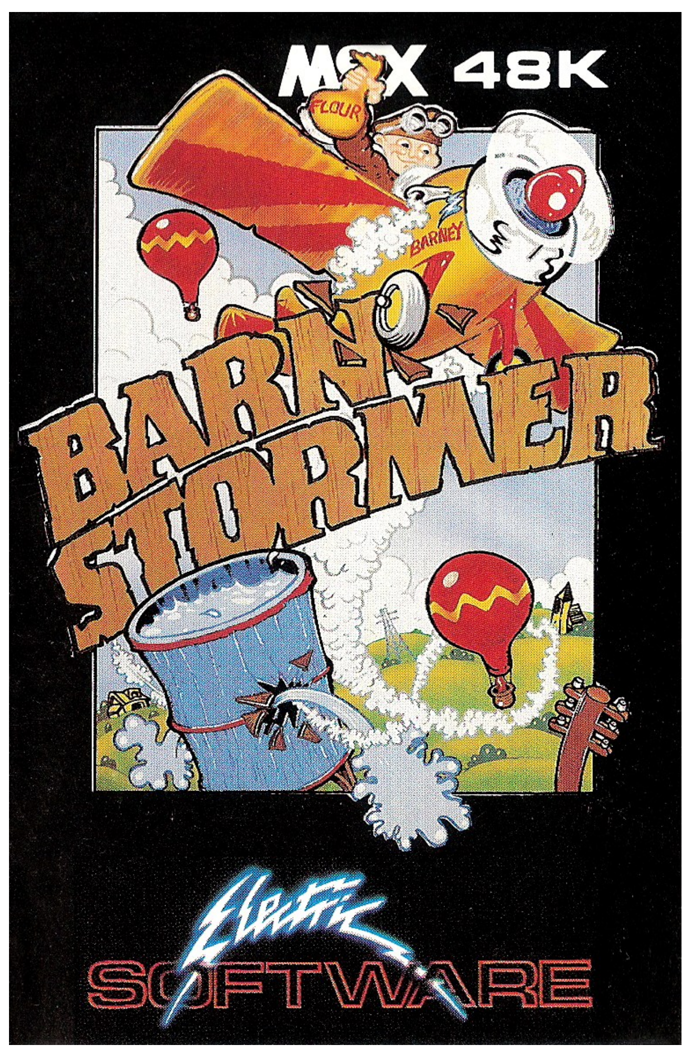

MÁS SOFTWARE BRITÁNICO
Faltan las grandes compañías

1985 puede ser recordado como el año en el que el software británico tomó más en serio el MSX, creando juegos que en su inmensa mayoría trataban de aprovechar las capacidades de la máquina. Es cierto que todavía nos quedan años por ver y tendremos que analizar a una compañía que nos dejó muestras de calidad como fue **Gremlin**, o los mejores juegos de **Ocean** para MSX, pero estos títulos ya serán muestras más dispersas y en algunos casos tampoco es que se hiciese una versión específica para MSX y no veremos ya una producción tan generalizada como en este año.

1985 supone también el final de **Electric Software**, una de esas compañías británicas que en MSX podemos mirar con simpatía porque realmente intentó hacer un buen producto. Querer no siempre es poder, aunque no estamos diciendo que los títulos de **Electric Software** fuesen de baja calidad, pero sí que es cierto que no tenía posibilidad de competir con otras compañías que poco a poco iban acaparando más cuota de mercado. Es inevitable, de una explosión inicial en un mercado, con múltiples agentes tratando de adquirir su parte del pastel, lo lógico es que los más fuertes, los que ofrecen los mejores productos, vayan creciendo y ahogando a los que no pueden seguir el ritmo. Además, hemos de recordar que **Electric Software** se fundó específicamente para crear software para MSX, por lo que el fracaso del estándar japonés en Reino Unido era inevitable que arrastrase también a la compañía de software.

En esta recta final de **Electric Software**, uno de los títulos que nos dejó fue **Barn Stormer**, ideado y creado por Andy Eltis. Tomamos el papel de un piloto de acrobacias aéreas con el objetivo de atravesar un depósito de agua con nuestro aeroplano. Entre el inicio y nuestro objetivo se interpondrán varios globos aerostáticos, los cuales podremos hacer aterrizar lanzándoles lastre y acertando en la cesta. Una vez hecho esto, tendremos vía libre para coger velocidad y lanzarnos contra el depósito de agua. De todas formas, en la mayoría de las ocasiones bastará con desplazarnos hacia la parte superior de la pantalla e ir todo recto desde ahí. Conseguiremos menos puntos por hacerlo desde tan arriba, cierto, pero será un método muy seguro... siempre que consigamos dominar el control, porque no es tan sencillo al disponer únicamente de derecha, izquierda y disparo para lanzar los lastres. Es decir, no tendremos un control direccional, sino que lo que haremos será girar el avión sobre su eje y éste irá cogiendo automáticamente velocidad.





Barn Stormer



A empotrarse contra el depósito de agua





Le Mans y Le Mans 2, dos gotas de agua



Looking a bit like a credit card, the soft card is a low cost cartridge alternative

BRIGHT ALTERNATIVE TO CARTRIDGES

Three of Electric Software's games titles will be released on Astron soft cards before Christmas.

The soft card, a credit card sized alternative to cartridges, contains 16K of masked ROM. It plugs into the cartridge port of your MSX micro by means of a special adaptor.

Electric is launching a promotional campaign throughout November and will be offering *Le Mans* on soft card, along with an adaptor for £19.95. The adaptor alone retails for £7.95 and the game £15.95.

In the run-up to Christmas, Electric will be selling a duo pack for £29.95 containing *Sweet Acorn*, *Choro Q* and an adaptor.

The company has also just released a cassette-based game called *Barnstormer* which features the antics of a bi-plane pilot called Barnie and costs £8.95. Two more titles, *Eros* and *Pinkie*, will be released next month for £8.95 each.

All Electric's titles are available through two of the major MSX distributor networks; Nemesis, who can be contacted on 01-846 9701 and Lightning which is on 01-969 5255.

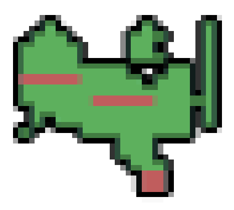
Noticia en la What MSX? El Precio de cada tarjeta se anunciaba en 15,95 libras, Pronto los cartuchos se rebajarían a ese precio

Técnicamente es un buen ejemplo de cómo usar el MSX. El avión y las nubes son *sprites*, para que así tengan un buen movimiento y las nubes puedan superponerse. Los globos, por su parte, están hechos con *tiles*, pero su movimiento es también suave ya que usan la técnica de replicar cada *tile* en ocho desplazados cada uno un píxel. Jugablemente ya no es tan destacado, ya hemos dicho que cuesta un poco hacerse el control, y no sería tan complicado si no tuviese la aceleración automática. Además del control, el juego es siempre igual y la única variedad que nos presenta es alternar fases de día con fases de noche.

Le Mans 2 nos haría suponer rápidamente que se trataba de una segunda parte del juego de conducción que ya vimos en 1984. Nada más lejos de la realidad, como mucho estamos ante un lavado de cara, con un cambio de pantalla de carga, ahora el coche luce el número 2, cambio de los colores del interior del coche… y a correr. Aunque sin tener confirmación oficial ni ninguna fuente que lo corrobore, **Le Mans 2** lo que huele es a un intento por colar de nuevo el mismo juego con la excusa de que ahora salía para la Soft Card de la compañía japonesa **Astron**, una tarjeta como la Bee Card de **Hudson Soft**. Con este sistema el usuario tendría que comprar un adaptador que se introducía en el slot del MSX, para posteriormente insertar la tarjeta en el adaptador. El gasto inicial, por el adaptador, no era demasiado atractivo, pero la compra de cada tarjeta supuestamente abarataría el coste de los cartuchos. Supuestamente, porque al poco de la salida de la Soft Card vino una rebaja en los precios de los cartuchos importados de **Konami**, lo que provocó que desde ese momento era más caro comprar una tarjeta que un cartucho, un sinsentido.

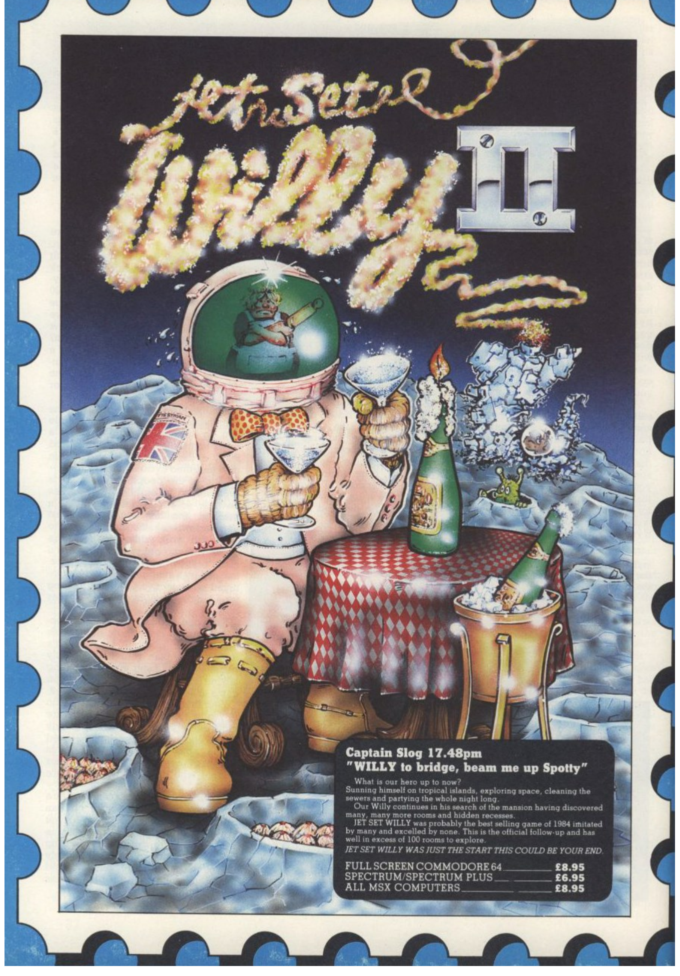
Electric Software había licenciado la patente de **Astron** para su comercialización y distribución en Reino Unido. Posiblemente un intento por abrirse paso en el mercado diferenciándose de la competencia. Sin embargo, la vida de esta tarjeta fue efímera y nunca supuso una alternativa real para los casetes y los cartuchos.

Por último, mención aparte merecen **Buck Rogers – Planet of Zoom** y **Zaxxon**, que ya hemos reseñado junto a las versiones japonesas de **Ponyca**.

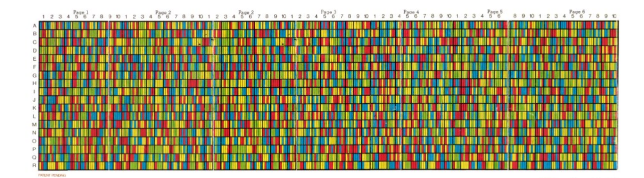


Visitamos ahora **Software Projects**, la compañía de Matthew Smith que en este 1985 lanzaba la nueva aventura de su minero Willy: **Jet Set Willy II** ¿Matthew Smith volviendo a mostrar sus alocados mundos para que Willy trate de sortear todos los obstáculos? Pues no, en este caso el bueno de Matthew había abandonado el Spectrum y el Z80 y en 1985 estaba enfrascado en el Commodore 64, la experiencia de crear **Jet Set Willy** no le había resultado especialmente agradable y prefería cambiar de aires creando un nuevo juego bajo el nombre de **Willy Makes the Taxman**. Finalmente, su nuevo proyecto nunca vio la luz y lo canceló a los tres meses de comenzar su desarrollo. Fue el principio del fin para Matthew Smith, después de este sinsabor, su siguiente proyecto para Spectrum (**Attack of the Mutant Zombie Flesh Eating Chickens from Mars**) tampoco fue publicado una vez terminado porque no estaba contento con el resultado. Tras esto, Matthew cerró la compañía y se fue a los Países Bajos a vivir en una comuna.

Pero quedémonos en 1985, porque es donde encontraremos los títulos para MSX empezando por el ya citado **Jet Set Willy II**, que más que una continuación se trataba de una expansión del título precedente y, para ser más concretos, una adaptación a Spectrum del **Jet Set Willy** de Amstrad CPC. Como siempre, el mercado mandaba y si la gente quería otra aventura de Willy había que dársela como fuera. El encargado de realizar esta expansión fue Derrick P. Rowson, autor junto a Steve Wetherill del **Jet Set Willy** de CPC, quien hace lo que buenamente puede, pero en las 40 pantallas añadidas se nota la falta del genio de Matthew para darle ese punto justo de locura. Eso sí, hay que reconocerle que mejoró la compresión de las pantallas para poder incluir más y aspectos del control del personaje, como que ahora se podía saltar en una dirección y justo al aterrizar realizar un salto en la contraria, mientras que en los dos títulos precedentes si realizábamos esta maniobra Willy daría un salto en vertical. El otro gran aporte era el final del juego, ahora, tras recoger al menos 150 objetos, al regresar a la cama Willy se dirigiría automáticamente hacia el retrete, se colaría por él y aparecería en... la caverna central, la primera pantalla del **Manic Miner**. Una buena manera de cerrar el círculo.

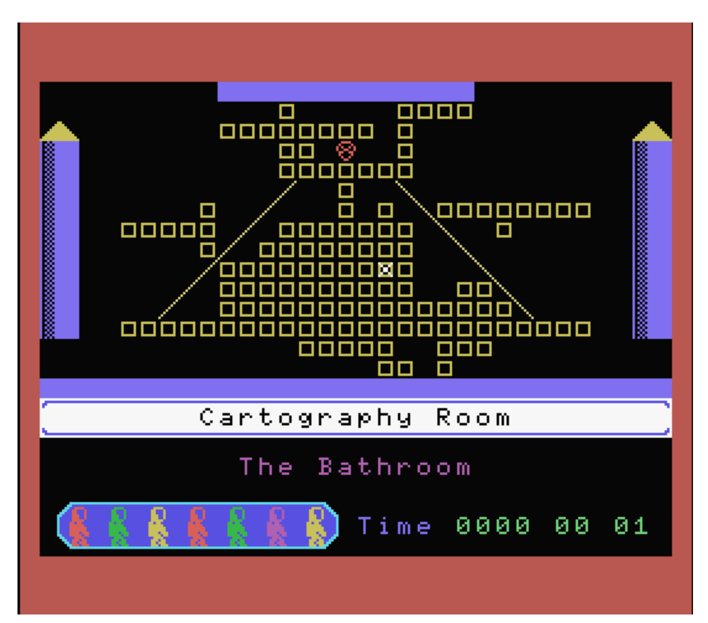


Publicidad de Jet Set Willy II


El engorroso sistema de protección de Jet Set Willy II, obra de Padlock Systems



Quienes sí repetían en este nuevo **Jet Set Willy** eran Roger Tyssiman, autor de la carátula, y Cameron Else, responsable de la versión MSX. De nuevo, un gran trabajo por parte de Cameron en un juego con muy poco que reprocharle en el aspecto técnico, por ello el juego se mueve con una gran fluidez y proporciona una experiencia muy agradable al jugador. No sólo se centra en el uso de *sprites*, también se encarga de agregar detalles a la zona de marcadores que dejan una muy buena impresión y también incluye un par de pantallas nuevas para esta versión. En el apartado sonoro es continuista en el menú principal, de nuevo la *Sonata del Claro de Luna* de Beethoven, pero durante la partida la melodía es distinta a las otras versiones y no hemos podido identificarla. Según Steve Wetherill, Cameron Else dijo que la música de las versiones de CPC y Spectrum tenían una nota mal, por lo que decidió incluir otra melodía distinta que parece ser creación original del propio Cameron.



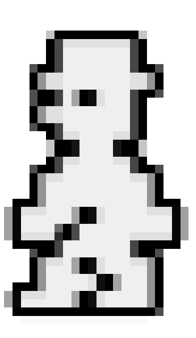
La Cartography Room nos permite trasladarnos a cualquier habitación del juego. Sólo es accesible si activamos el modo cheat del juego

La creación de la versión MSX llevó varios meses, Cameron se preocupó no sólo de crear una versión aprovechando el MSX, sino que también testeó en profundidad cada una de las habitaciones para asegurarse de que el juego era terminable. Por ello, dejó oculto un modo para poder jugar sin restricciones, había que pulsar las cuatro teclas cursoras y la barra espaciadora al mismo tiempo, algo que no es posible en emuladores por limitaciones de los teclados actuales. Al hacerlo, con un mensaje pedirían la contraseña (*caveman*) y al introducirla correctamente tendríamos acceso a diversas ventajas: con F1 veríamos el modo cartográfico para movernos con libertad por el mapeado, con F2 se entraba en el modo “paso”, en el que el juego se detendrá y sólo avanzará un *frame* cada vez que pulsemos un número, y con F3 tendríamos vidas infinitas.



Y vuelta a empezar con la limpieza de la casa...

Durante la realización de esta versión, Cameron Else se mudó de Londres a París y tuvo que llevarse con él el Toshiba MSX que **Software Projects** le había dado para que pudiese realizar estas conversiones. El ordenador fue detenido en la aduana al salir del país y al estar a nombre de la empresa le exigían una licencia de exportación. Según explicaba el propio Cameron en msx.org, el procesador Z80A del Toshiba lo consideraron como munición según la ley vigente, así que tuvo que dejarlo atrás y esperar a que un familiar lo recuperase.



Software Projects publicó otro juego para MSX en este 1985, también creado por Cameron Else, aunque en esta ocasión el juego no procedía de Spectrum, sino de Commodore 64: **Harvey Smith Showjumper**. Estamos ante el ejemplo perfecto de que las habilidades de Cameron Else le permitían replicar el código desde un chip tan diferente como es el 6502 de Commodore 64, aprovechando de nuevo las posibilidades del MSX. Sin duda, es una lástima que Cameron Else no siguiese ligado al MSX o no tuviese una vena más creativa que le impulsase a programar sus propios juegos. Lo suyo era implementar, y no crear desde cero, pero lo hacía de una forma excepcional.

Para este juego de hípica, **Software Projects** consiguió un acuerdo con el jinete Harvey John Smith, muy famoso en Reino Unido y ya todo un veterano en 1985. Había nacido en 1938, su retirada se produciría en 1990 y en las Olimpiadas de 1984 su puesto ya estaba entre los comentaristas, y no compitiendo. Sin embargo, su popularidad seguía siendo muy grande, tanto que incluso intentó iniciar una carrera como cantante… que no llegó muy lejos, pero podéis buscar *Harvey Smith True Love* para comprobar por vosotros mismos sus cualidades como cantante, y de paso comprobar que al sencillo le pusieron una portada que recuerda mucho a la del juego. Es por eso que en **Software Projects** creyeron que era el nombre ideal para ponerlo al frente del juego ideado por los hermanos Porch, Colin y Janet. La misma Janet fue autora también de los gráficos para la versión MSX, era sencillo replicar los gráficos de Spectrum a MSX, pero desde Commodore 64 ya exigían un rediseño.



Anuncio de Harvey Smith Showjumper

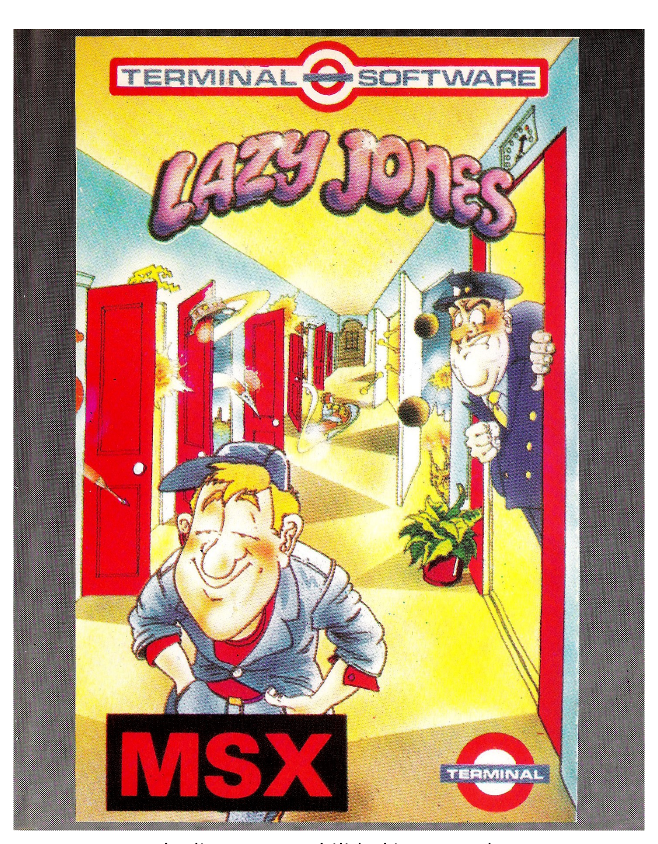
El juego ofrecía doce circuitos diferentes en los que demostrar nuestras habilidades manejando al caballo, el cual podíamos cambiarle el nombre y la nacionalidad. También venía con un completo editor en el que crear nuestros propios circuitos si ya dominábamos los que venían de serie. En ese sentido, el juego ofrecía un montón de posibilidades, pero se olvidaba de algo fundamental: la competitividad. La única forma de crear un reto era el de juntarse con unos amigos y jugar hasta seis por turnos para competir por el mejor tiempo, pero si estábamos solos… entonces lo único que podíamos hacer era tratar de superarnos a nosotros mismos porque el juego no nos planteaba ningún reto, no había un modo en el que, por ejemplo, nos pusiesen un tiempo límite que tendríamos que superar para acceder al siguiente circuito. Una opción así seguramente hubiera mejorado la experiencia con el juego, pero inexplicablemente no nos ofrecía nada similar.



En plena acción, no era nada sencillo dominar el noble arte de la hípica

Harvey Smith Showjumper se publicaba en noviembre de 1985, suponía la despedida de la compañía del MSX, y también la despedida de Cameron Else.

Cambiamos de casa de software y de programador, pero en cierta manera seguimos con el minero Willy, porque él fue la inspiración principal para el **Lazy Jones** de **Terminal Software**. Sí, a primera vista no parece tener mucha relación un título con otro, pero el programador, David Whittaker, aseguraba que **Manic Miner** fue su base, más que en el concepto de juego de plataformas en el sentido de tener que recorrer varias estancias, antes cavernas y ahora habitaciones.



Lazy Jones le dio una rentabilidad inesperada a su autor

David Whittaker, como ya hemos dicho, fue el autor del juego original para Commodore 64, pero también fue el autor de las conversiones a Tatung Einstein y MSX, siendo ambas versiones prácticamente idénticas entre sí. Más de uno reconocerá rápidamente el nombre de David Whittaker, y alguno más rápido todavía el apellido, y lo asociará con músicas de videojuegos, pero David también era programador. Aún así, la inmensa mayoría pensará que David era mejor músico que programador, aunque él mismo no estuviese de acuerdo y la verdad es que este mismo **Lazy Jones** es un claro ejemplo de sus habilidades creando código.

Estamos ante un juego de juegos, un botones que recorre las habitaciones del hotel y en las que se puede encontrar un desafío distinto en cada uno. Todos estos inspirados en juegos archiconocidos como el **Chuckie Egg**, **Snake**, **H.E.R.O.** o **Frogger**. Un concepto bastante revolucionario en la época, quizá los juegos son demasiado inconexos ya que simplemente te paseas por el hotel a tu antojo jugando a lo que quieras y por los pasillos tratas de evitar a los enemigos, pero aun así un juego que entretenía.


Zombie Nation, pase por caja, por favor

Si los juegos están basados en otros, no se quedan atrás las músicas y la lista de canciones que usó David para **Lazy Jones** merecerían un artículo por sí solas. De todas formas, sí nos detendremos en la canción *Star Dust*, que en MSX la escuchamos en la sección **The Wall**, y es que esta melodía compuesta en el SID del Commodore 64 fue usada posteriormente por el grupo **Zombie Nation** en su canción *Kernkraft 400*. En este caso, David sí acudió a la justicia y el grupo tuvo que pagarle una cantidad económica que no trascendió. Pero es que la historia no termina aquí, porque la canción tampoco era original de David, sino que él a su vez se había basado en *It Happened Then* del grupo británico **Electronic Ensamble**. Dicho de otro modo: **Zombie Nation** pagó por plagiar un plagio.

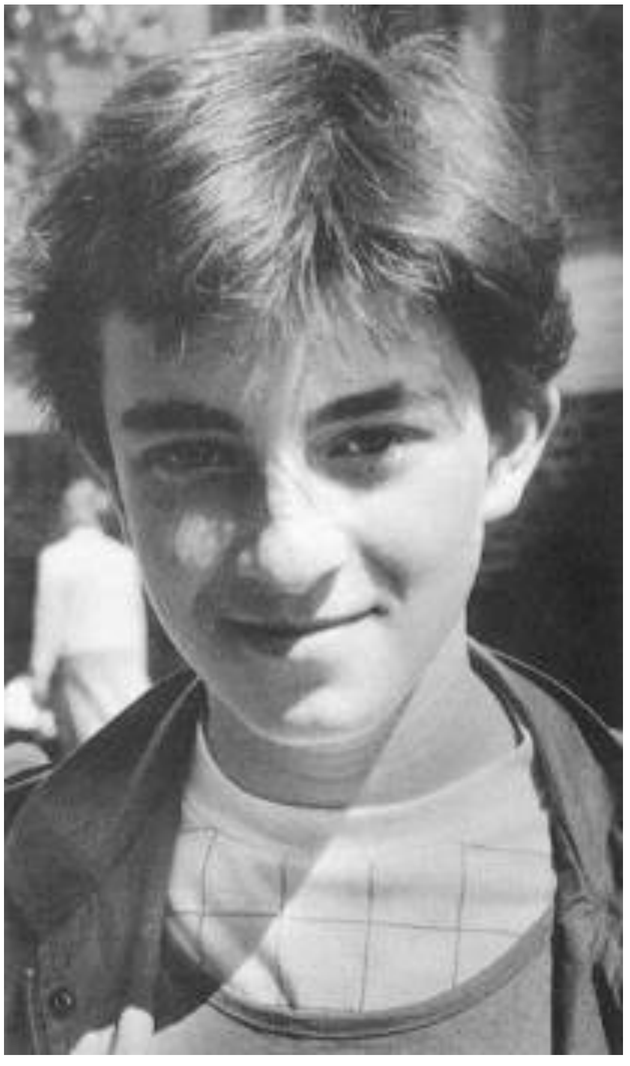


Echamos ahora un vistazo a **Alligata**, una compañía que en el 84 nos dio alguna alegría, pero que en este 1985 únicamente ofrecería para MSX el **3D Knockout!**. Es un caso curioso, ya que sería una continuación del **Knockout** que había salido para Spectrum y Commodore 64, pero que únicamente existe para MSX, por lo que no debería ser un port de Spectrum y sin embargo funciona como tal. Efectivamente, no siempre se usaba el mapa de *tiles* como si fuese en modo *bitmap* porque el juego provenía de Spectrum, a veces, como en este caso, era simplemente una forma más rápida de hacer el juego ya que el programador, seguramente, estaba más habituado a trabajar de esta manera. Por lo tanto, en este **3D Knockout!** los *sprites* se usaban únicamente para mostrar el cartel con el número del round. Una pena, porque se podrían haber usado para evitar el choque de atributos y ver el color de los pantalones de los boxeadores mezclándose con la lona.



Anuncio de 3D Knockout!

Virgin Games, la empresa filial del imperio de Richard Branson, fue creada en 1983 como una distribuidora que se encargaría de captar productos ya hechos para su comercialización. Mínimo esfuerzo y máxima rentabilidad, se podía pensar, como cuando les llegó a sus manos el **Sorcery** realizado por un estudiante, Martin Wheeler. El juego estaba realizado en BASIC, pero no era nada raro en aquel año comercializar un juego así en Spectrum y el éxito fue inmediato, por lo que tocaba pensar en las conversiones a distintos ordenadores.



Martin Wheeler

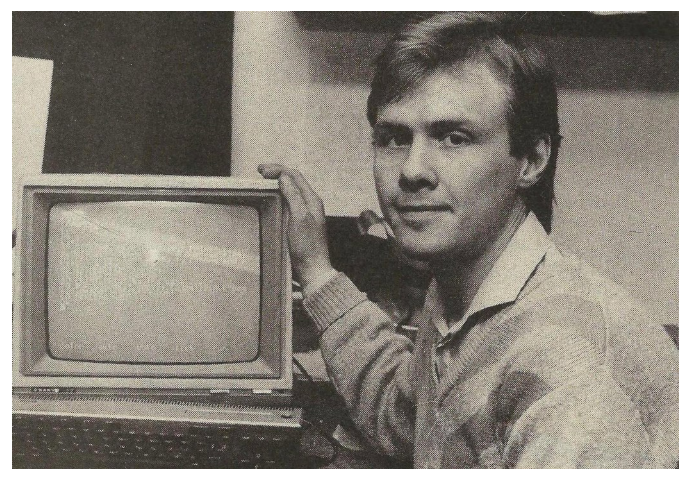
Para crear esas nuevas versiones, **Virgin Games** formó su propio grupo de programación, aprovechando así para tratar de adquirir otro trozo del pastel produciendo sus propios juegos. Los cinco primeros jóvenes programadores escogidos para entrar en **Virgin** fueron Dave Chapman, Ian Mathias, Patricia Mitchell, Andy Wilson y Steve Webb (director técnico y máximo responsable). Faltaba bautizarlos, darles un nombre, y ellos se inspiraron en La Banda de los Cuatro (The Gang of Four), cuatro líderes del partido comunista chino que tras finalizar el régimen de Mao Zedong fueron arrestados y encarcelados, acusados de crímenes cometidos durante la Revolución Cultural. Es por eso que su nombre fue The Gang of Five, que pronto se quedó demasiado modesto ya que se fueron añadiendo nuevos miembros, entre ellos el propio Martin Wheeler.



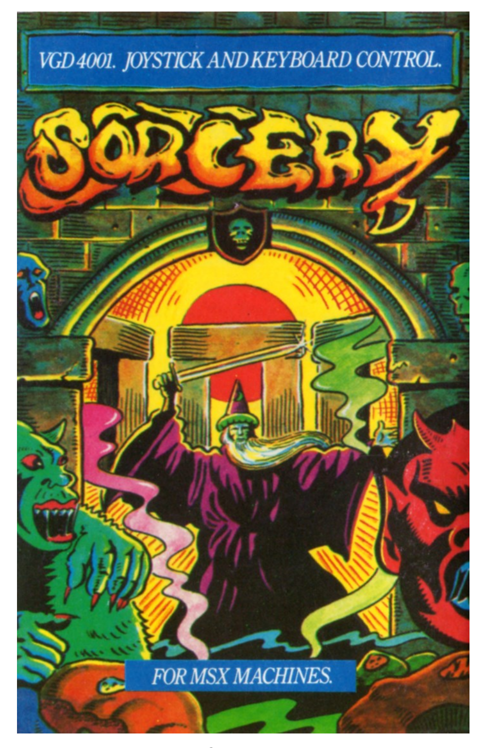




Ian Mathis, Jeremy Cook, Patricia Mitchell, Dave Chapman, Andy Wilson, Steve Webb, Angela Fitzgerald y Nick Alexander, el jefe de todos ellos



Steve Webb, director técnico de Virgin Games y máximo responsable de The Gang of Five, autor de la versión MSX de Sorcery

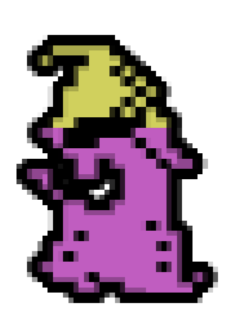


Sorcery

Fue el momento de hacer la versión de CPC de **Sorcery**, muy mejorada respecto a la original, y posteriormente, también para CPC, **Sorcery +**, una expansión del original que también terminaría saliendo en Spectrum. En lo que se refiere la versión MSX, tal y como se puede leer en la contraportada del juego, es una versión basada en la de Commodore 64, que a su vez es más similar a la primera de CPC, y de nuevo es otro ejemplo de cómo los británicos en estos primeros años realizaban juegos para MSX realizados desde cero, aprovechando los *sprites* y usando el mapa de *tiles* de forma eficiente, en este caso, de nuevo, únicamente con la página cero del mapa crea todo el fondo de las distintas pantallas del juego. La música muy adecuada: *El Aprendiz de Brujo* de Paul Abraham Dukas.

Sorcery es una videoaventura muy al estilo británico, teniendo que buscar y recoger objetos por todo el mapeado en nuestro objetivo de librarnos del nigromante y liberar a nuestros colegas brujos, presos en Stonehenge. En un primer vistazo, el juego puede resultar incluso agobiante, ya que los enemigos vuelan y atraviesan obstáculos yendo directamente a por nosotros, convirtiéndose en un correcalles al tener que estar continuamente en movimiento por las 50 pantallas de las que consta el juego (15 en Spectrum, 17 en Commodore 64 y 40 en Amstrad CPC). Esta sensación se acrecienta por el tiempo límite que tenemos para salvar a los compañeros, representado por el libro que se va borrando en el marcador.

Virgin Games fue otra de las compañías que en 1984 habían prometido lanzar juegos para MSX y **Sorcery** iba a ser lanzado junto a los **Falcon Patrol I** y **II**. Nick Alexander, representante de **Virgin** y máximo responsable de la división de software, esperaba que el MSX hubiese conseguido un parque de 250.000 ordenadores en Reino Unido en 1985... y ni de lejos se logró. Posiblemente eso supuso el retraso de ambos **Falcon Patrol**, anunciándose de nuevo la primera parte para 1986 mientras que de la segunda parte nunca más se supo. Realmente, no hay constancia alguna de que el primero finalmente saliese, porque el único juego hecho directamente por **Virgin Games** fue el **Sorcery**. En años venideros llegará algún juego con el sello de la compañía, pero veremos que fueron programados por grupos externos a **Virgin**.



También de reciente creación era **Domark**, fundada en 1984 por los socios **Do**minic Wheatley y **Mark** Strachan, que se convertiría en los 80 en la oficiosa casa de James Bond, al convertir varias de sus películas en videojuegos. El primero de ellos fue **007 A View to a Kill**, conocido en España como **Panorama para Matar**, en el que destacaba sobremanera la portada con la ilustración de Dan Gouzee, proveniente del cartel de la película. Merece la pena echar un vistazo a la obra de este ilustrador, porque en su dilatada carrera ha creado muchos carteles verdaderamente notables.

Quizá no dé buena espina decir que destaca la portada, pero es que hay que reconocer que el juego no era una maravilla. Dividido en dos partes que se podían jugar de forma independiente, en él primaba el uso de objetos y el conocer el mapa del juego para poder recorrerlo sin perderte. Gráficamente era muy esquemático, si en vez de controlar a James Bond nos llegan a decir que controlábamos a un hombre llamado Palote nos lo hubiéramos creído también, pero esa simpleza no quita que, de nuevo, estemos ante un juego británico bien programado para MSX. Otra cosa es la simpleza del juego, que no deja mucho sitio a los alardes gráficos o sonoros.

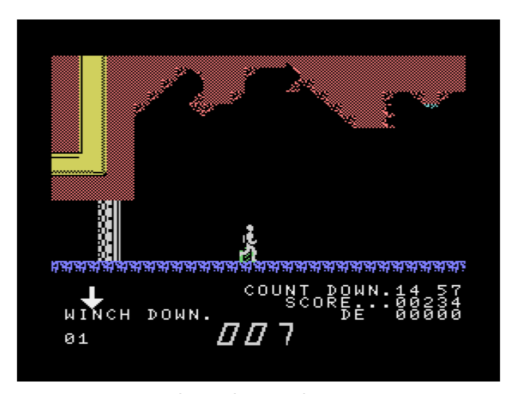
En el caso de **A View to a Kill** nos encontramos con un curioso caso de doble personalidad, por un lado están las versiones de Spectrum y Commodore 64 que incluyen una sección de conducción en la que nos dirigiremos hacia un edificio en llamas, y de ahí a una caverna. Sin embargo, en CPC y MSX la fase de conducción se elimina y, como ya hemos comentado, tenemos los dos niveles accesibles desde el inicio y de forma independiente, pero también dando esa sensación de que no hay conexión alguna entre ambos. No hemos encontrado razón alguna para saber por qué ocurrió eso en CPC y MSX.

Además, en el caso de estas versiones recortadas el orden de las escenas se altera respecto a la película, que además sería la última aparición de Roger Moore como el famoso agente secreto del servicio británico con licencia para matar. La fama del personaje fue lo que seguramente propició que la versión MSX fuese publicada también en Japón.

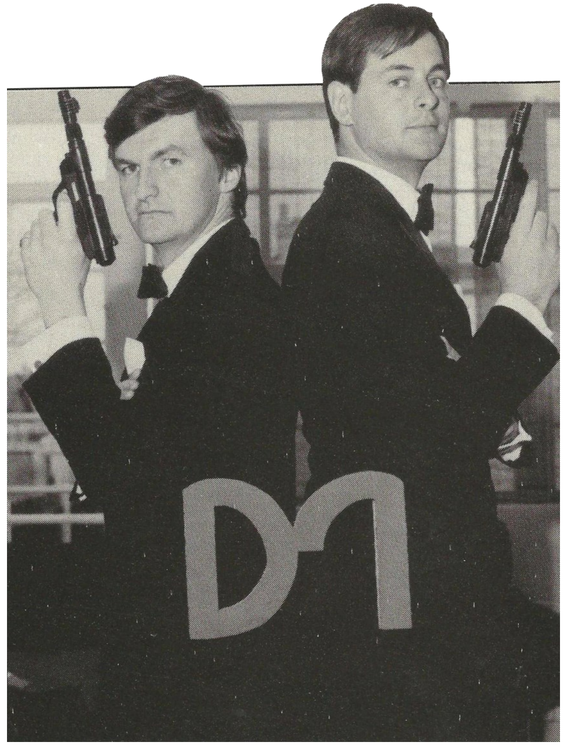




Dominic Wheatley y Mark Strachan en 1989, celebrando la creación del nuevo sello Tengen



Palo, palito, palo es...



Mark y Dominic promocionando su primer juego de 007

Software Houses

Opportunities in Japan

We are looking for the top games manufacturers to convert their titles to the MSX computer. We want to import computer games software — finished products only — for the Japanese users.

We are looking for Importer/Wholesalers/ Dealers who are interested in importing stocks of MSX computer games made in Japan to the U.K.

We're looking for Importer/Wholesalers/ Dealers who are interested in importing USED MSX COMPUTER machines made in Japan.

SHOYO BOEKI KAISHA LTD.
HIGASHI BLDY, ROOM No. 15
6, 1-CHOME KAWARA-MACHI
HIGASHI-KU
OSAKA 541
JAPAN
Tel: (010 81) 6-227 4260
Telex: J64117 SHOYO

Como hemos podido comprobar, 1985 fue un año bastante prolífico en lo que al software británico para MSX se refiere. Prolífico y en cuanto a aprovechamiento de la máquina, o uso de ésta, de un buen nivel, lo que se refiere a la calidad de los juegos en sí ya sería más cuestión de gustos personales porque, como ya sabemos, las diferencias conceptuales y de diseño entre los juegos japoneses y los europeos tendían a ser bastante evidentes, generalmente siendo los europeos más tendentes a una estética más adulta o sobria. Pero, en Japón también había compañías que querían importar estos juegos europeos para probar suerte en el mercado nipón, seguramente animados por el éxito de los juegos de Activision y otras empresas americanas, así que en algunas revistas británicas podían leerse anuncios solicitando juegos finalizados para ser convertidos a MSX y publicados en Japón.




GET SORCERY OR YOU'LL TURN INTO A FROG
Virgin
"Get Sorcery or you'll turn into a frog."
Well, that was the verdict of Which Micro on the Commodore 64 version. Now available on the 14th February is a greatly enhanced, stunning new version of Sorcery for the Amstrad and MSX. 40 screens of amazing and breathtaking graphics (50 in the case of the MSX version), with endless hours of tough and challenging game play.
What the press said about the "Amstrad" version:
"Amstrad owners should welcome it with open arms – it's far and away the best game I've yet seen on the micro" – Personal Computer News.
"What makes this game special is the astounding quality of the graphics" – Popular Computing Weekly
The World has fallen into the Dark Ages. The Evil Forces of the Necromancer are creeping to every last corner of the ancient land that was once the powerful domain of the Great Sorcerers. You are the last free Sorcerer, all the others have, one by one, been entrapped by the hideous evil that abounds.
So don't delay, get your copy now. It's available now from leading computer stores.
Mail Order
Sorcery is available from all good retailers, however, if you cannot find it in your local shop, send £8.95* inclusive of postage and packing to:– Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11. (*Price for Spectrum version £6.95)
Available for
AMSTRAD CPC 464 £8.95
MSX £8.95
CBM 64 £8.95
SPECTRUM 48K £6.95
ALL SCREEN SHOTS FROM AMSTRAD CPC 464 VERSION.
YOU ARE ABOVE THE CHATEAU.
YOU ARE IN THE CASTLE.
YOU ARE NEAR THE VILLAGE.
YOU ARE IN THE STRONGROOM.
YOU ARE AT THE WATERFALL.
YOU ARE IN THE DUNGEONS.
YOU ARE IN THE PALACE.
VGD 9001. JOYSTICK CONTROL
SORCERY
FOR THE AMSTRAD CPC 464
FLASHLOAD



SOFTWARE ESPAÑOL

Pequeños y tímidos pasos

La aparición de software para MSX en España no puede compararse a la de otros países como Francia o Reino Unido, principalmente porque mientras que en estos dos países ya había una incipiente industria y varias casas de software, en España la situación era mucho más precaria en todos los sentidos. Todavía queda un poco para que empiece lo que se ha denominado como "edad de oro del software español", por lo que ya tendremos tiempo de analizar lo que supuso esa etapa para el MSX. Ahora, que toca analizar 1985, vamos a tener que centrarnos en otras empresas más modestas y de recorrido más corto y con menos impacto.

Retomando la comparación con otros países más avanzados en cuanto a software, mientras que en Francia o Reino Unido sí que hubo casas de software que anunciaban que harían juegos para MSX, en España eso era impensable, aquí no hubo promesa porque casi no había quien pudiese prometerlo, había revistas ya, como **Ordenador Personal**, pero estaban más centradas en el hardware y en el software de gestión. La llegada del MSX a España se produce a finales de 1984, y hay unos pocos juegos españoles que podemos datarlos en ese año, por lo que entre uno de ellos se encontraría el primer juego español para MSX.

Uno de ellos sería el **Trans-Europe Rallye**, programado por Pedro M. Campos y distribuido por **ABC Soft**, una pequeña empresa que acabaría cediendo ante el empuje de **Erbe Software**, teniendo una presencia cada vez menor dentro del software nacional. Quizá fuese el primer juego español, pero de lo que sí estamos seguros es que tiene el dudoso honor de ser el primero que en su menú principal nos daba la opción de escoger el joystick Kempston, un tipo de joystick con una interface distinta para Spectrum pero inexistente para MSX.

El juego en sí no es nada destacable y es un digno producto de su año, ya que es una copia más de multitud de arcades de carreras de los primeros años, con una recta infinita y teniendo que recoger combustible durante el recorrido. Concretamente, su inspiración más evidente parece ser **Monaco GP** de **SEGA**, un arcade de 1979 que todavía usaba transistores en lugar de CPU, pero de gran éxito debido a su espectacular cabina. Para completar los tópicos, en el menú principal podremos escuchar *The Entertainer* de Scott Joplin, una de las melodías más usadas en videojuegos, y al comenzar la partida unas pocas notas del himno estadounidense. Eso sí, al menos podemos decir que hacía uso de los *sprites* del MSX pese a que está totalmente basado en su versión de Spectrum, y también es cierto que hemos visto ya juegos muy similares provenientes de Japón, como el **Car Race** de **Ample Software**.



Joystick Kempston, empezamos pronto...



Cuidado con las curvas

COLECCION PARA MSX

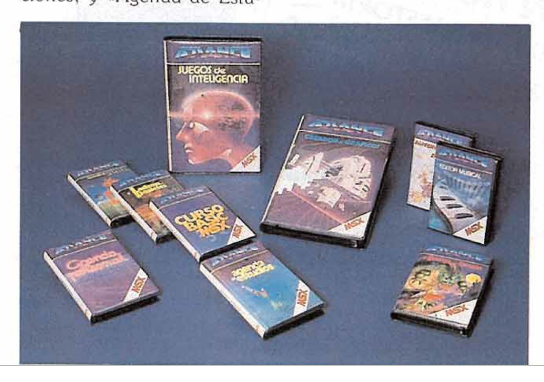
La empresa española ACE está comercializando una serie de productos para MSX que van desde el juego al programa de utilidad.

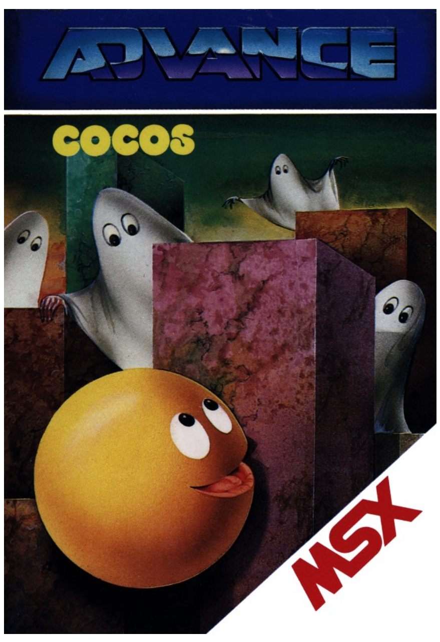
«El ladrón de pasteles» y «El príncipe y el dragón» son dos juegos educativos, uno de operaciones y otro, de progresiones matemáticas, que pretenden enseñar a través de la competición.

También están a la venta dos agendas, «Agenda Personal», pensada para llevar el registro de teléfonos y direcciones, y «Agenda de Estudios», que nos permite mantener organizado un plan de estudios semanal.

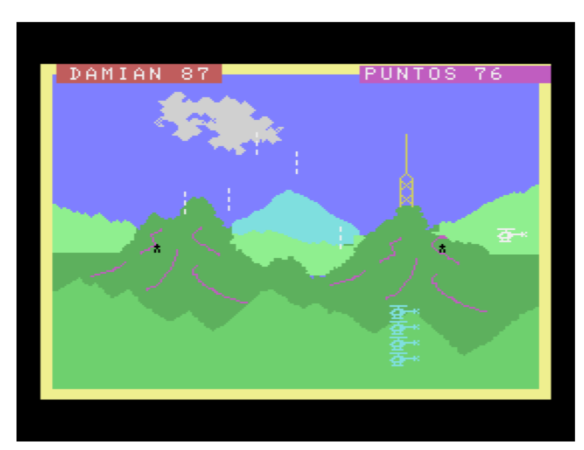
En el terreno puramente educativo encontramos un programa llamado «Banderas de Europa» y como utilidades, tres programas muy interesantes, «Editor Musical», «Generador de Sprites» y «Creador de Gráficos».

Además de todos estos productos hay un paquete de software con cuatro programas dentro del área de los juegos de inteligencia.





Cocos, uno de los pioneros



Misión de combate, todo en BASIC

Otro de los pioneros es **ACE** (Actividades Comerciales Electrónicas), una empresa perteneciente a **Spectravideo** y que creó la línea **Advance** para publicar software, curiosamente era también la delegada de **Amstrad** en Cataluña. Al tener relación con **Spectravideo**, su software, o parte de él, es una traducción de juegos publicados anteriormente en otros países para ordenadores de la marca estadounidense. Pero, en principio, no hemos encontrado relación alguna en **Cocos** y **Misión de Combate**, así que los meteremos entre los primeros juegos españoles para MSX y a su creador, José Sánchez Armas, como uno de los pioneros españoles.

En ambos casos, los juegos no pasarán a la posteridad por su calidad, ya que son juegos extremadamente simples y realizados en BASIC. **Cocos** podría pasar por ser un **Pacman** sin paredes que delimiten el laberinto, todo está mucho más abierto y únicamente nos encontraremos con dos fantasmas y unos asteriscos a modo de obstáculos. **Misión de Combate** sigue la misma línea de sencillez, y con un helicóptero únicamente tenemos que desplazarnos hacia la izquierda, esquivar los obstáculos y aterrizar para rescatar a la gente que se ha quedado atrapada en la montaña. Un **Choplifter** de lo más sencillo.

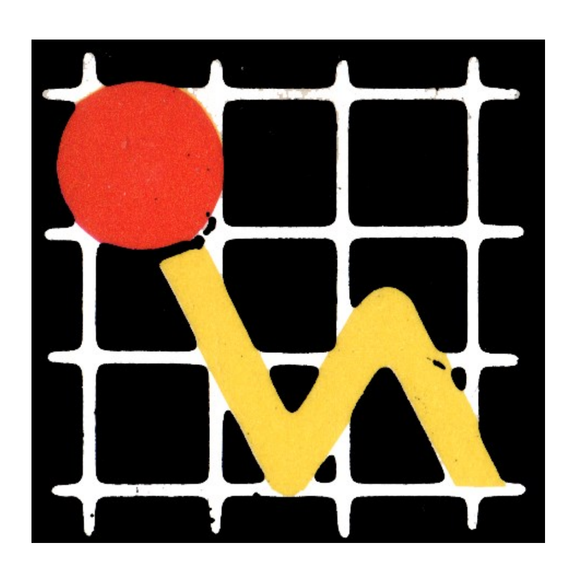
Pero si tenemos que hablar de pioneros en España, no puede faltar José Luis Domínguez y su empresa, **Indescomp** (Investigación y Desarrollo de Computadores). Cuando llega al MSX, **Indescomp** ya se había convertido en la distribuidora de **Amstrad** en España, pero eso no significaba que se dedicase en exclusiva a la máquina de Sugar, sino que su negocio se ampliaba a las máquinas de 8 bits más conocidas de España.

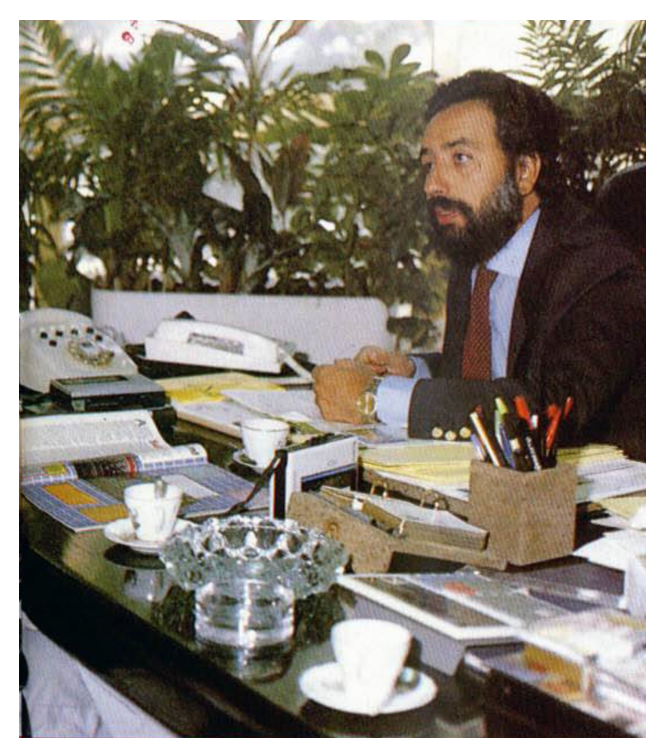
La vida de José Luis Domínguez dio un giro radical al descubrir el ZX-81, de vendedor puerta a puerta a tener una empresa con una facturación millonaria, una vida que merece la pena ser conocida en profundidad y que se puede repasar en el excelente libro *Queremos su Dinero* de Jesús Martínez del Vas. La ambición de José Luis hizo que su **Indescomp** empezase como una pequeña distribuidora, llegase a tener dos tiendas en Madrid y pasase a crear su propio grupo de programación con gente como Paco Suárez, Fernando Rada y los hermanos Granados, Carlos y Jorge.



Es por esa querencia por expandirse que José Luis Domínguez vuelve a contratar a Paco Suárez, quien se había ido para fundar su propia compañía: **Cibernesis**. De vida efímera, ya que no llegó a terminar ni publicar ningún juego, entre otros motivos porque la propia **Indescomp** no quería publicar juegos de terceros, sino que quería formar su propio grupo de programación. Finalmente, José Luis habla con Paco para preguntarle qué es lo que necesitaría para volver a **Indescomp**. Como resultado de esta conversación, llega a un acuerdo con **Philips Ibérica** para conseguir un PMDS (Philips Microprocessor Development System), una máquina con el Motorola 68000 como CPU principal y varias CPU secundarias, entre ellas el Z80 y el 6502, que permitía desarrollar con ella para los ordenadores de 8 bits de la época con la posibilidad incluso de usar un depurador para poder comprobar y corregir cualquier bug que apareciese, y hasta añadir *breakpoints* en el código para poder seguir su comportamiento paso por paso. Además, tenía 256KB de memoria, ampliables a 512, un disco duro de 20MB, disquetera de 5,25 y se podían conectar hasta cuatro terminales, permitiendo así que cinco personas trabajasen al mismo tiempo. Todo esto les situaba en una situación privilegiada con respecto al resto de desarrolladores de España y sin mucho que envidiar a empresas de otros países con una industria mucho más formada como Japón. Un aparato de siete millones de pesetas que permitía que sus programadores pudiesen crear versiones para distintos ordenadores de una forma extremadamente eficiente.

El acuerdo con **Philips** incluía la exigencia de crear versiones para MSX de sus juegos, pero eso sería ya en 1985, antes, en 1984, **Indescomp** ya había establecido contactos con **Sony España**, también muy interesada en promocionar el MSX en España, y se crean programas y juegos para ser distribuidos bajo el sello de la multinacional nipona. Es así como tenemos en 1984 dos juegos educativos de geografía, o más bien cuatro que se distribuyen en estuches de tipo *clam* de dos en dos: **Países del Mundo I – Europa y África** y **Países del Mundo II – América del Norte y Asia**.

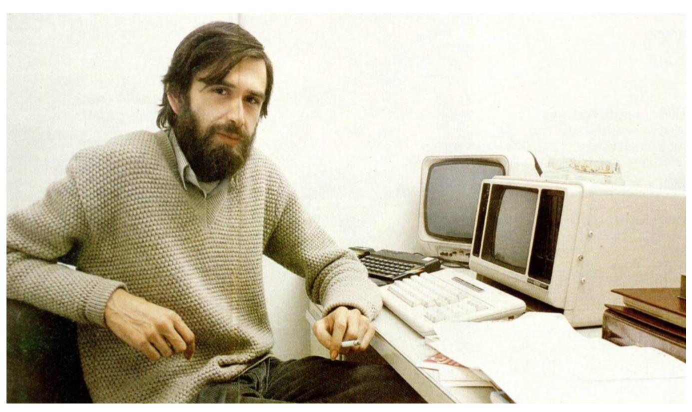


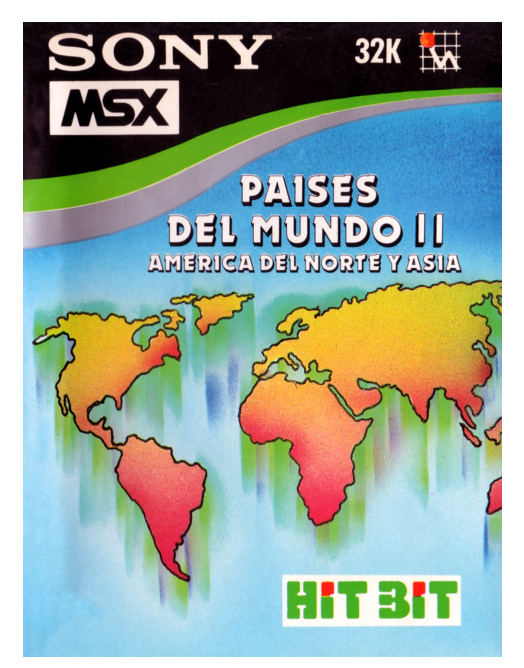


José Luis Domínguez



Simpática caricatura de José Luis Domínguez publicada en MSX Magazine, con motivo de un reportaje de la revista sobre la implementación del MSX en España


Paco Suárez, autor de La Pulga, posando para Microhobby frente al PMSD. Todavía no tenían interiorizado que el humo del tabaco no se lleva bien con los ordenadores



Paises del Mundo II. América del Norte (y Central) y Asia



La rana más viajera del soft español

Tras estos primeros juegos de 1984, entramos ya de lleno en 1985 y con este año llegan ya las primeras revistas dedicadas al MSX y, por lo tanto, también los primeros programas para teclear. Es un año todavía bastante precario y donde hay bastante picaresca, valga como ejemplo el caso del programa **La Rana del Espacio** de Osymer Godoy Rivero. La historia de este programa en BASIC comienza en diciembre de 1985, cuando se publica en la revista **MSX Extra**. En principio nada del otro mundo, simplemente un listado más de los muchos que se publican en cada número de la revista. Recordemos que estas revistas solían dar algún tipo de premio, generalmente en metálico, para los autores de los listados, así que el bueno de Osymer debió de pensar que a cuantas más revistas lo mandara, más posibilidades de conseguir algún pellizco. Es por eso que en enero de 1986 **La Rana del Espacio** reaparece siendo publicada en la revista **MSX Magazine** ¿Dos apariciones del mismo juego? No, más, porque a los pocos meses la editorial **Monser**, en una de sus revistas con casete, publica un juego llamado **La Rana Loca**… y sí, es el mismo juego de Osymer con el nombre cambiado. La rana tenía ya su tercera aparición.

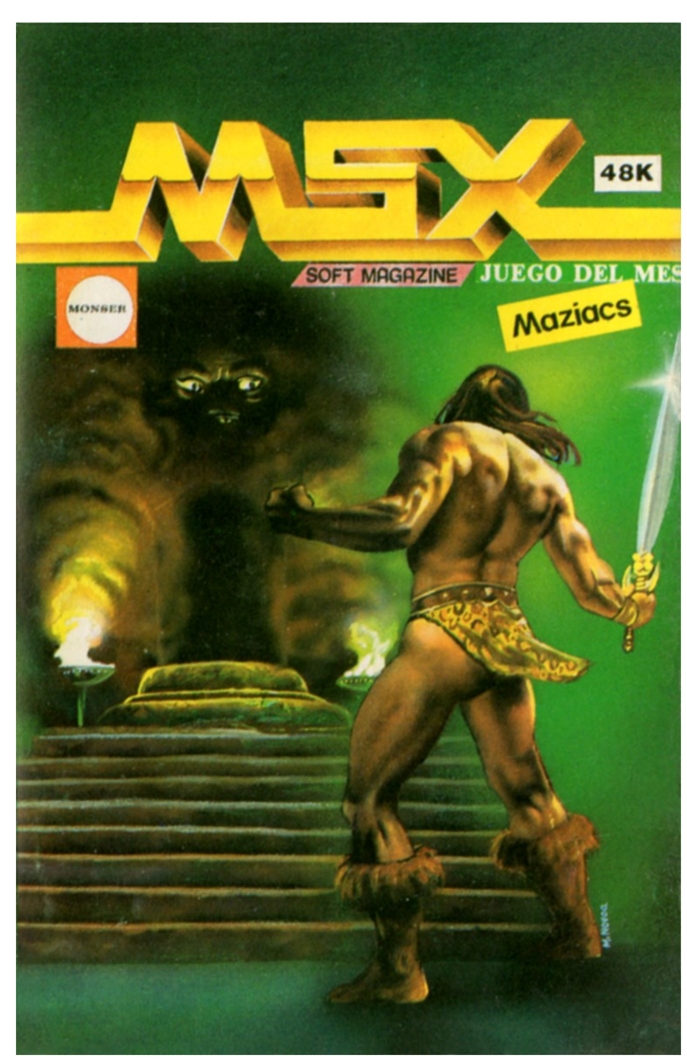
Ya con esto estaríamos ante un viaje más que curioso, pero es que en 1987, cuando parecía que la rana ya había abandonado el estrellato, tras un buen lavado de cara reaparece como **Rick, el Marciano Saltarín** de **Edisoft**. Sí, la rana se transformaba en un marciano como para despistar, pero el juego seguía siendo el mismo.

Estas prácticas, aunque sin un recorrido tan extenso como el de la rana de Osymer, no serían extrañas en los siguientes años en España. Es cierto que estaban ya llegando las grandes empresas de software, pero en estos primeros años todavía cohabitarían con las pequeñas que se buscaban las habichuelas vendiendo sus revistas-casete en los quioscos, en ocasiones con programas en BASIC y en otras con juegos copiados de revistas extranjeras, o juegos también extranjeros modificados para hacer pasar por propios.

Una de estas editoriales era la madrileña **Monser**, que en este 1985 nos dejaría dos casos curiosos de juegos provenientes de **DK'Tronics**, que era ya una compañía reconocida en Gran Bretaña y es por eso que suena extraño que dos de sus juegos acabasen saliendo en su versión MSX únicamente en España y en una pequeña editorial como **Monser**.



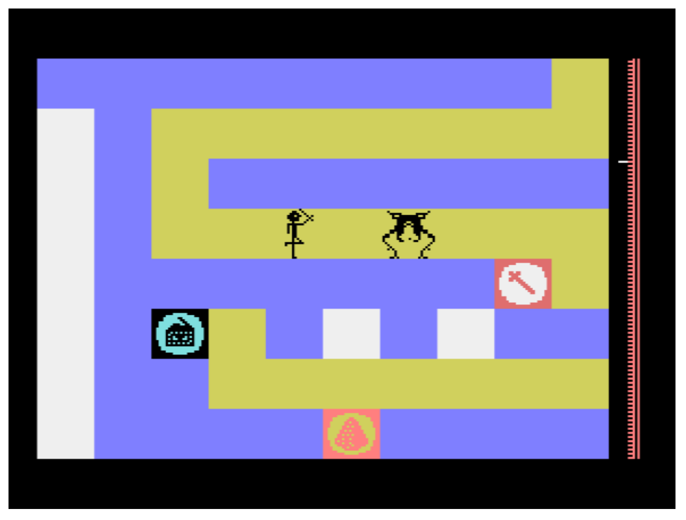
Una de las posibilidades es que fuesen versiones no oficiales, conversiones de la propia **Monser** que vendía sin tener los derechos y no sería un caso único, pero no parece casar muy bien con una editorial que aparte de estos juegos lo que ofrecía eran programas en BASIC, lo que no denotaría que tuviesen la capacidad para hacer conversiones desde el Spectrum con la necesidad de tener conocimientos de código máquina. La otra posibilidad es que sí se tratase de un juego convertido por **DK'Tronics** y licenciado, pero para dar veracidad a esta versión tenemos que pensar que en el 84 y el 85 no era extraño que algunos juegos fueran distribuidos en España por pequeñas empresas, ya que en Reino Unido todavía veían a España como un mercado de muy escasa importancia, y a esto tendríamos que unir las bajas cifras de ventas del MSX en las navidades del 84 en el propio Reino Unido, lo que supuso más de una cancelación de juegos y quizá estos de **DK'Tronics** estuviesen ya terminados y, por sacar algo de rentabilidad, lo licenciasen para su venta en España. De todas formas, ambas versiones tienen sus lagunas a falta de una información oficial.

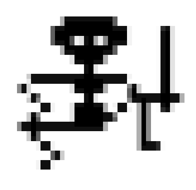


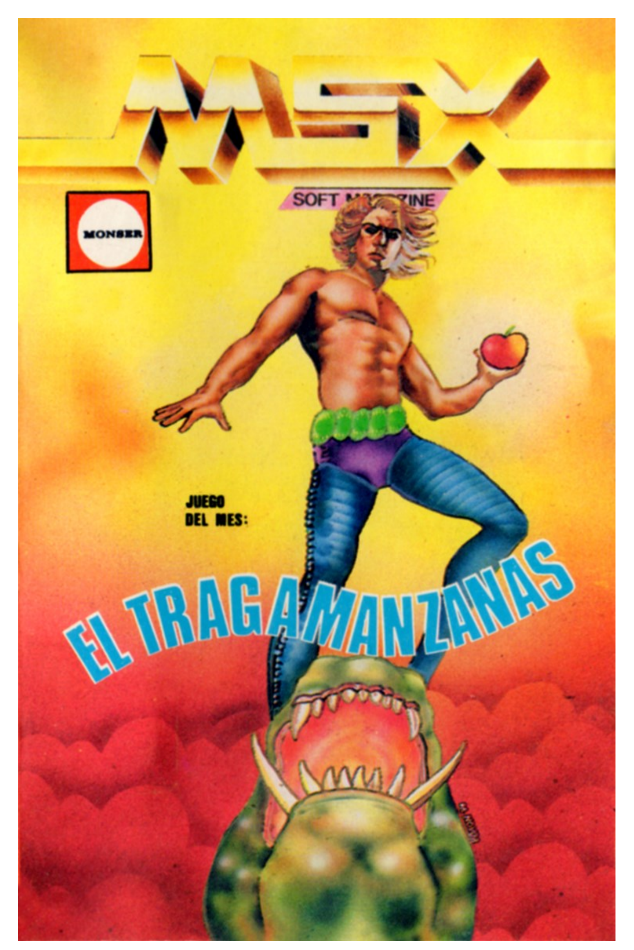
Maziacs, con su portada española

Es por eso, que decir que estamos ante dos juegos españoles sería casi una temeridad, pero ante la duda, y sabiendo que su distribución se produjo exclusivamente en España, los incluiremos en este apartado. El primero de ellos es el **Maziacs** de Don Priestley, un afamado programador británico que con este título daba continuación a su **Mazogs** realizado para ZX-81. Aprovechando las mayores capacidades técnicas del ZX Spectrum, Priestley ampliaba el concepto original del juego y aquí nos enfrentábamos a un laberinto que se autogeneraba en cada partida y que ocupaba unas 50 veces el tamaño de la pantalla del ordenador.

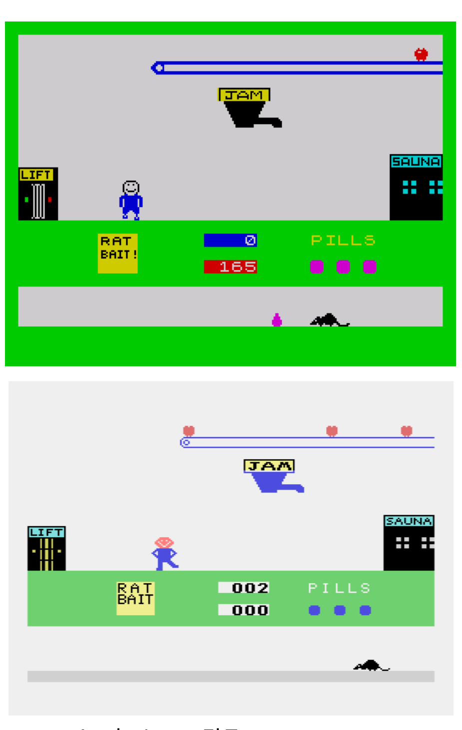
El objetivo del juego es recorrer el laberinto y recoger el oro, que siempre estará situado a un mínimo de 200 pasos del punto inicial, para posteriormente regresar a la salida. No será todo tan fácil, claro está, y por el camino tendremos que enfrentarnos a los maziacs que dan nombre al juego. Para garantizarnos la victoria en el combate podremos recoger espadas y además tendremos que vigilar nuestra energía, que podremos reponer consiguiendo comida y se irá agotando según caminemos y combatamos. Por último, para poder guiarnos por el laberinto contaremos con la ayuda de los prisioneros, tocándoles el juego nos iluminará el camino correcto durante un tiempo.


El héroe, espada en ristre, dispuesto a deshacerse de un Maziacs





Si había portadas que engañaban... Tragamanzanas era una de ellas



Apple Jam y El Tragamanzanas

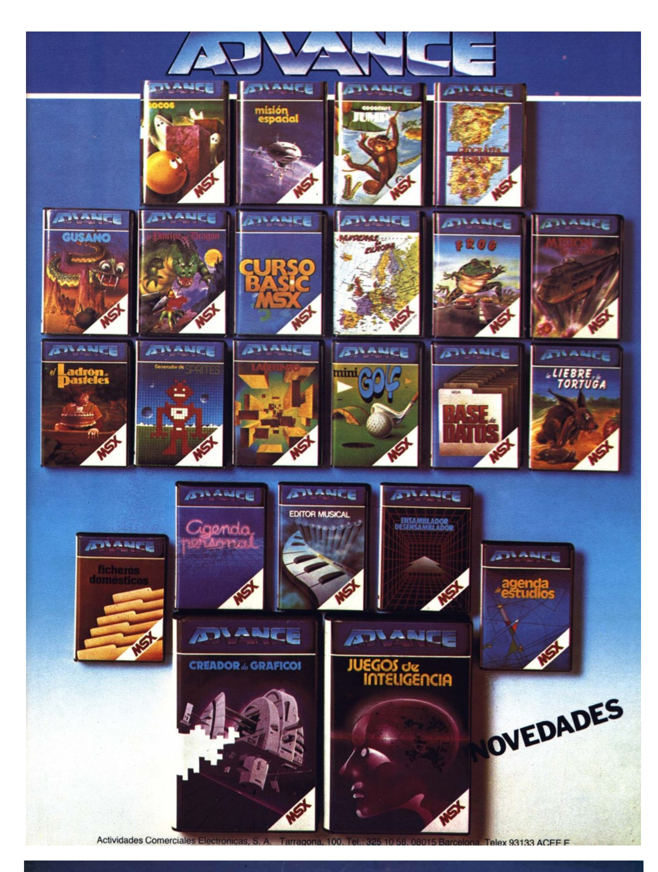
Maziacs era un juego extremadamente simple en su desarrollo, no en vano se publica originalmente para Spectrum en 1983, pero complejo en su ejecución por la creación de cada laberinto de manera aleatoria, garantizando que siempre habrá un camino válido para llegar hasta el oro. El *scroll* es brusco y no usa *sprites*, aunque dada la sencillez de sus gráficos tampoco se hace necesario, ya que en este caso parece natural que los personajes y enemigos se muevan carácter a carácter al tener la impresión de que nos estamos moviendo por un gran tablero de un juego de mesa.

El otro juego de **DK'Tronics** lanzado por **Monser** era el **Apple Jam**, rebautizado para la ocasión como **El Tragamanzanas**. Tanto éste como el **Maziacs** recibieron para la ocasión una portada realizada por Mauro Novoa, portadista de las revistas de **Monser**, y hay que decir que la portada de **Maziacs** sí que daba un buen nivel, pero la de **El Tragamanzanas** era muy extraña, no era nada adecuada para la temática del juego y se notaba en exceso que tuvieron que pintarle una manzana en la mano al protagonista para darle un poco de sentido.

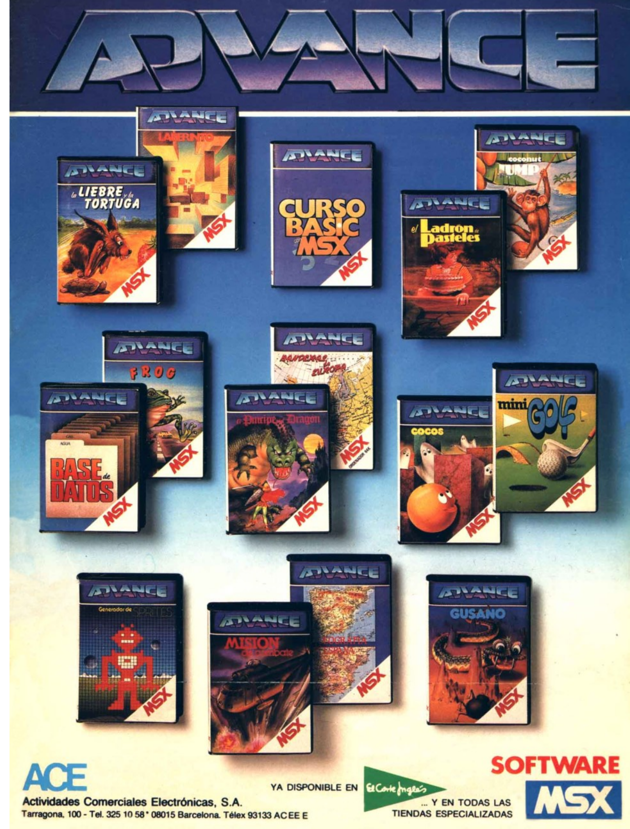
El juego **Apple Jam** era original de ZX Spectrum y su autor fue Ed Hickman, que ya es un viejo conocido de este repaso gracias a su labor dentro de **Mastertronic**. Precisamente, el nombre de Ed Hickman es otro punto a favor de cara a pensar que estos eran juegos realizados por la propia **DK'Tronics** y descartados para su publicación en el mercado británico. No hay más que hacer la comparación entre el **Apple Jam** de Spectrum y **El Tragamanzanas** de MSX, hay un lavado de cara entre ambas versiones y además también parece tener la mano del propio Ed Hickman detrás por cómo está realizado.

En cuanto al desarrollo del juego, éste no podía ser más simple ya que consiste sólo en desplazar a nuestro personaje de izquierda a derecha tratando de comer las manzanas que van cayendo. También hay un surtidor de mermelada que gotea, si la comemos engordaremos, si no la comemos caerá y será la rata que pasea por la parte inferior quien lo haga y engordará, cuando sea suficientemente grande tratará de atacarnos, y sólo podremos esquivarla subiéndonos al ascensor que está a la izquierda, pudiendo aplastarla si tenemos puntería. También podemos morir si engordamos demasiado, pero para bajar la grasa excesiva dispondremos de una sauna a la derecha. Todo muy simple, muy directo.

Volvemos a la compañía **ACE**, 1985 supone seguir la línea iniciada en 1984, con juegos simples hechos en BASIC, programas educativos y alguna que otra aplicación sencilla, como un creador de *sprites* o un editor gráfico. Tal y como podemos ver en la publicidad de la época, **ACE** lanza al mercado una cantidad ingente de programas, pero es sencillo adivinar que las cosas no les fueron demasiado bien, ya que 1985 es también el último año de existencia de la compañía. El tiempo avanza, y la empresa catalana no va a tener mucha opción de competir con la producción que venía de fuera y tampoco frente a la hecha también en España, que poco a poco va avanzando en cuanto a calidad.



Títulos como **El Ladrón de Pasteles**, conversión del juego de Spectravideo **Cake Bandit**, no es que ayuden demasiado, son programas de una calidad similar a la que podríamos encontrar en los listados de las revistas que ya empezaban a aflorar en el país. Teniendo en cuenta que el precio del software no era nada barato en España en 1985, hablamos de más de 2.000 pesetas, no parece realista fidelizar al cliente con los títulos que creaba **ACE.**

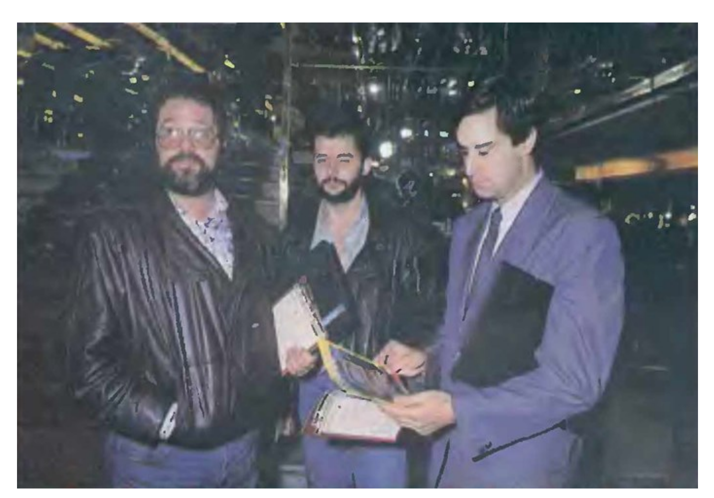


Si seguimos con el análisis de los juegos aparecidos, veremos que este 1985 es, sin duda, el año de los juegos educativos en España. Parece que el mantra de "cómprame el ordenador para estudiar" debió de llegar a oídos de algunas editoriales. Por ejemplo, tenemos a la **Editorial Santillana**, una de las más longevas del país, fundada en 1959 por Jesús de Polanco y Francisco Pérez González, ambos originarios de Santillana del Mar, en Cantabria, de ahí el nombre de la editorial.

Quizá fuese idea de **Santillana**, o quizá en el colegio Jovellanos de Madrid vieron la oportunidad, pero lo que sí sabemos es que en ese colegio se crearon los programas que valían como apoyo de los libros de texto que vendía **Santillana**. Una práctica que no se repitió en el tiempo con las actualizaciones de los propios libros, así que parece que el experimento no fue lo suficientemente rentable.

Otra de las editoriales importantes que también se sumó al carro de la informática fue **Ediciones Anaya**, también fundada en 1959 pero en Salamanca, de la mano de Germán Sánchez Ruipérez. En 1984 crea **Anaya Multimedia** para entrar en los ordenadores que poco a poco iban ganando cuota de mercado en España. Su catálogo estaba muy basado en programas franceses de **VIFI International** que **Anaya** importaba, traducía y comercializaba. Su éxito fue bastante mayor que el de **Santillana**, normal porque estaban mucho más elaborados y además llegó a tener acuerdos con **Sony España**, merced a los cuales algunos de los juegos de **Anaya** venían de regalo con ordenadores **Sony**.





Representantes de Anaya Multimedia
en la presentación del PC1512 de Amstrad



Corro de Formas, uno de los juegos de Anaya Multimedia
y originarios de Vifi International

DIMensionNEW



Y'ahtzee, uno de los juegos de mesa de DIMension NEW

Anaya Multimedia siguió surtiendo de títulos educativos en 1986, creando series que quedaron en la memoria de muchos niños en España que recibían su **Sony** MSX con ilusión. Personajes como el payaso explorador, el motorista sideral, la abeja sabia o el pescador espacial, llegaban junto al ordenador y normalmente acababan al fondo del cajón ¿O acaso no sabemos que lo del ordenador para estudiar era la excusa?

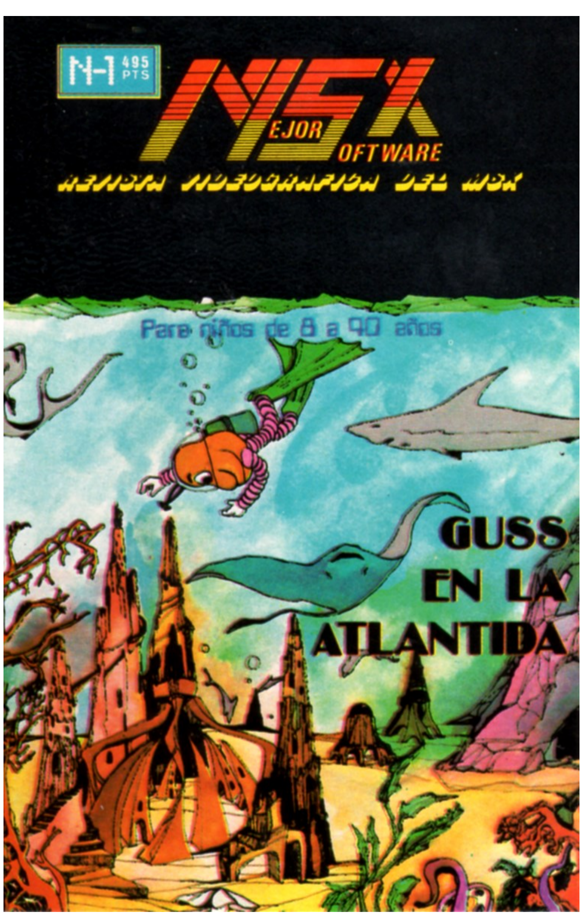
Otra compañía más de estos primeros años del MSX en España fue la catalana **DIMension NEW**, que también basó su producción en programas en BASIC, principalmente utilidades y juegos de mesa como el black jack o el y'ahtzee. Fue una empresa hábil a la hora de buscar alianzas y tener una distribuidora fuerte detrás, llegando a tener en sus primeros meses un acuerdo con **EMSA** (Española de Microordenadores), empresa que posteriormente fue absorbida por **Toshiba**. Ya en el verano del 85, firma un nuevo acuerdo con **Canon** para continuar con la distribución de sus programas, en especial las utilidades que en septiembre le abren la puerta para tener un nuevo acuerdo, esta vez con **Sanyo España**, que estaba interesada en sus programas **Contabilidad Doméstica**, **Base de Datos**, **El Gerente** y **Aritmo**.

Llegamos ya a diciembre y **DIMension NEW** vuelve a cambiar, cayendo esta vez bajo el paraguas de **Idealogic**, quien tenía la idea de distribuir sus productos también en el mercado internacional, aunque este propósito parecía estar bastante alejado de la realidad. Sin embargo, en este último paso parece que lo que ocurrió es que **DIMension NEW** pasó a formar parte de la propia **Idealogic**, y a partir de 1986 poco a poco fue desapareciendo pese a que varios de sus programas fueron incluidos en los distintos packs de bienvenida que **Philips** daba con sus ordenadores: los **Turbo Pack**, disponibles en tres ediciones (A, B y C) con 50 programas cada uno, aunque el tercer pack era una mezcla de los otros dos.

Otro de los productos típicos de este 1985 es la aventura conversacional, aunque en España no hubo tanta producción. Es un tipo de juego que no requiere un gran despliegue en el apartado gráfico, pero que sí que se necesita un buen programa que sea capaz de interpretar el máximo número de palabras posible. No es que **Guillem de Berguedà** sea uno de esos casos de aventura muy elaborada, pero este juego, basado en la figura histórica del trovador, es una rara avis por haber sido realizado en catalán, siendo el primero en MSX y siendo posible gracias al trabajo de Joan Argemí i D'Abadal como guionista, a la programación de Federico Alonso y a la subvención de la Generalitat de Catalunya. En este caso, el juego era una extraña mezcla entre juego de estrategia y aventura conversacional, pero con unos resultados bastante mediocres.

También conversacionales eran las aventuras de Guss, un personaje creado por la pequeña **Edisoft**, otra editorial que sacaba revistas-casete, que tuvo hasta tres títulos en este año: **En Busca del Arca de la Alianza**, **Guss en la Atlántida** y **Guss en la Isla Misteriosa**. También son aventuras muy sencillas, en BASIC y con un vocabulario más bien escaso.

Las aventuras conversacionales nos llevan también hasta una empresa que ya hemos citado: **Idealogic**. Todo por el juego **El Castillo de Godless** del granadino Antonio Javier García Martínez, otro ejemplo de lo incipiente que era el software español con un intérprete muy limitado y gráficos diminutos, seguramente para tratar de acelerar el proceso de creación de gráficos, ya que a cada orden que introduzcamos el juego repintará toda la pantalla de nuevo.



Una de las aventuras de Guss, para niños de 8 a 90 años... creciditos

El mejor año de **Idealogic** sería el siguiente, 1986, pero en 1985 ya dio alguna pincelada aprovechando la licencia que ya había adquirido en 1984 para poder convertir juegos de la estadounidense **Spinnaker**, una empresa de software de Massachusetts especializada en juegos educativos. Inicialmente, habían usado la licencia para distribuir y convertir sus juegos a otros ordenadores como Spectrum o Commodore 64, y ahora retomaban la licencia para surtir de software educativo al MSX. Efectivamente, de nuevo los juegos educativos saltan a escena, sin duda los reyes de este 1985. El nombre de la compañía provenía de una vela que se usa en las embarcaciones deportivas cuando el viento sopla desde atrás, de ahí la vela que se podía ver en el logo de la empresa.

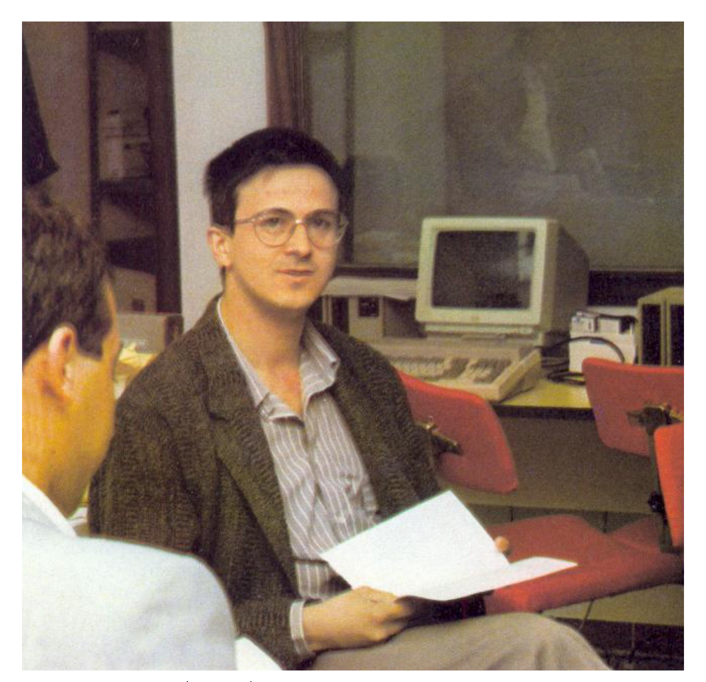


El Castillo de Godless, empieza la aventura con gráficos minimalistas

El interés de **Idealogic** por los juegos educativos viene dado por su equipo dirigente, Damià García i Priu, gerente, era psicólogo de profesión y había sido pionero en Barcelona en la introducción del lenguaje Logo en lugar del BASIC como medio de aprendizaje. En una entrevista realizada para la revista **Todo Spectrum**, Damià comentaba que observaba un déficit de este tipo de programas educativos dentro del software disponible, y que era necesario mostrar que los ordenadores eran también una herramienta de trabajo y aprendizaje, y no únicamente un divertimento lúdico.







Damià García, gerente de Idealogic, posando
para Todo Spectrum en las instalaciones de la revista

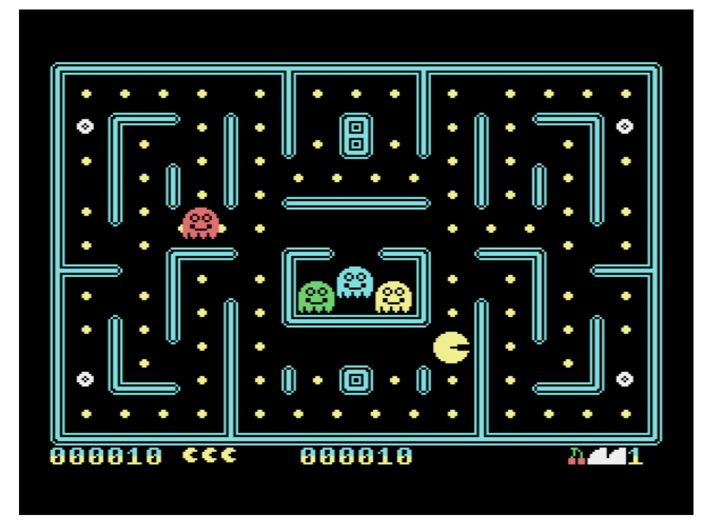
En el catálogo de **Idealogic** estaba, por ejemplo, **Boing Boing**, que era una adaptación de la versión Spectrum del **Fraction Fever** y en el que con un saltador debíamos ir rebotando hasta encontrar la casilla que representaba la fracción que nos planteaban. Muy simple, pero ameno para aprender cómo eran las fracciones matemáticas. Otro de **Spinnaker** era **FaceMaker** o **Make-A-Face**, cuya versión de **Idealogic** fue **Mil Caras** y la de MSX partía de la de Colecovision. En este caso teníamos un juego que partía del conocido **Míster Potato**, pudiendo crear la cara, animarla según lo que nos pedía el juego y, en último lugar, en un ejercicio de memoria había que reproducir de nuevo los gestos que nos habían pedido. El último de los juegos de la compañía estadounidense sería el **Teclas Divertidas**, creado originalmente como **Kids on Keys** por la profesora neerlandesa Frieda Lekkerberker para que el niño se familiarizase con el uso del teclado y la asociación de números y letras. En todos estos juegos, **Sony España** estaba detrás en la distribución, demostrando el empeño que puso desde el principio para que el MSX triunfase en España.

Ya fuera del “mundo **Spinnaker**”, **Idealogic** también tuvo tiempo para producir juegos totalmente españoles... o casi, porque el juego **Comecocos** no engañaba a nadie y era, evidentemente, un clon de **Pac-Man**. Programado por José Ignacio Murria, un valenciano que ya desde joven sentía fascinación por las calculadoras complejas. A los 14 años le llamó la atención un modelo de **CASIO** que se compró un compañero de clase y que permitía realizar pequeños programas en BASIC. A los 18 años consiguió su primer ordenador, un ZX Spectrum, con el que se lanzó al mundo de la programación logrando publicar para el ordenador de Sinclair el juego **World of Destruction** a través de **Ventamatic**, y que se trataba de un clon del **Manic Miner**.

Su siguiente paso fue entrar a trabajar en la editorial **EDICINCO**. Ésta se había interesado por el software educativo, entre otras razones porque en España, mediante el ministerio de educación, se estaba poniendo en marcha el plan Atenea para la informatización de las aulas del país. La subvención era tremendamente jugosa. Esta misma editorial y una empresa que realizaba encargos para ésta, entraron en contacto con **Idealogic** para ofrecerles la posibilidad de realizar software para ellos.

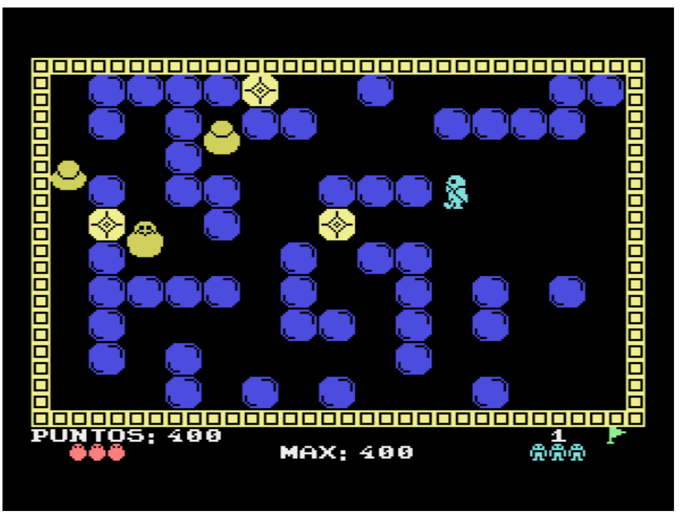
En ese momento, **EDICINCO** le cedió un MSX a José Ignacio y comenzó a investigar las posibilidades de la nueva máquina, más con constancia y perseverancia que con la ayuda técnica que le estaban prestando. Es por ello relevante decir que en el caso de **Comecocos**, uno de los dos juegos que se enviaron a **Idealogic**, nos encontrábamos con un juego que ofrecía un movimiento suave del protagonista y los fantasmas, merced al uso de *sprites*, y además también ofrecía un uso excelente de los *tiles*, por lo que técnicamente era irreprochable en cuanto a uso del MSX se refiere.

No sólo eso, sino que el juego huía de los típicos errores en los que solían caer los clones de **Pac-Man**, ya que habitualmente ofrecían unos fantasmas que más que perseguir acosaban al jugador al estar carentes de cualquier tipo de inteligencia. No ocurría así en el juego de Murria, en el que se puede apreciar que cada uno de los fantasmas tiene un comportamiento ligeramente distinto y además pueden alterar su comportamiento pasando por varios estados (vagabundear, huir y perseguir). Por ejemplo, el fantasma naranja será el más miedoso pudiendo incluso llegar a huir de ti, mientras que el rojo parece el más insistente. Todo esto es algo que va en beneficio del jugador, que puede disfrutar de uno de los mejores **Pac-Man** del sistema y que además contaba con el aliciente de ofrecer 8 laberintos diferentes, aunque esto también se puede volver en su contra, ya que algunos de los recorridos ofrecen recovecos y algún callejón sin salida que puede dificultar mucho la tarea de comerse todos los cocos.



Comecocos de José Ignacio Murria,
quizá el mejor juego español de 1985

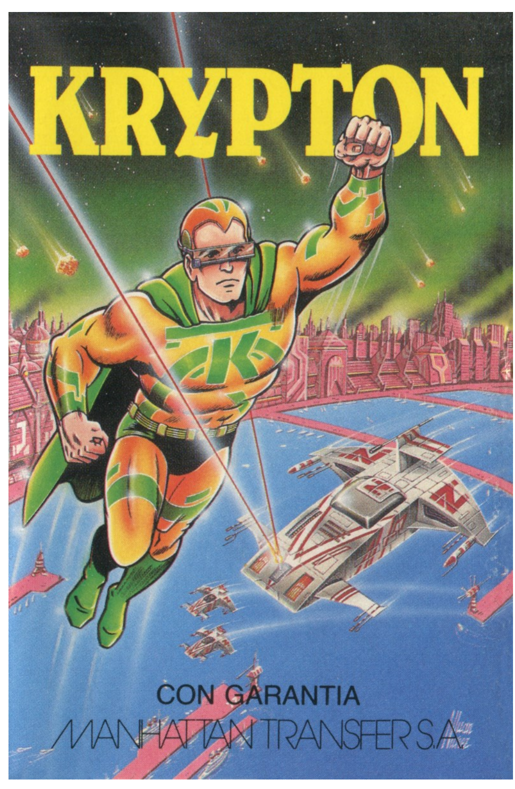
José Ignacio Murria únicamente hizo otro juego más para MSX: **Bouncing Block**. Se trataba de un nuevo clon, en este caso de la recreativa **Pengo**. El juego se hizo durante este mismo año 1985 bajo el nombre de **Igloo** y de nuevo demostraba que Murria era capaz de programar de forma nativa para MSX y aprovechando sus capacidades, y de programadores así no estuvimos sobrados en España. Pese a provenir del Spectrum, en ningún momento se planteó no tratar de aprovechar las cualidades del MSX. Eso sí, también quedaba claro que la originalidad no estaba dentro de las cualidades de Murria.



Bouncing Block o Igloo, también de José Ignacio Murria

El triste final es que José Ignacio no obtuvo ninguna recompensa económica por su trabajo. Desconocemos en qué parte de la cadena se evaporó el dinero que debería haber recibido José Ignacio Murria, quien llegó a viajar a Barcelona para tratar de hablar con los responsables de la compañía catalana, sin éxito. Esta experiencia tan negativa, y que por desgracia no fue un caso aislado en el software español, provocó que José Ignacio abandonase la programación de videojuegos.

MANHATTAN TRANSFER S.A.



El título lo insinuaba, la portada también...
pero al final Supermán no aparecía por ninguna parte



Sí, el juego era barato, pero...

En cuanto a **Comecocos** y **Bouncing Block**, hay que destacar que lo que José Ignacio envió a **Idealogic** eran versiones casi definitivas, pero es evidente que la empresa los vio más que válidos como para quedárselos. Ambos juegos no fueron publicados en su momento, y hubo que esperar hasta 1988 para que viesen la luz dentro de los Turbo Pack que la marca **Philips** daba por entonces como regalo de bienvenida por la compra de sus ordenadores MSX.

En años posteriores, **Ediciones SM** sería otra de las que se apuntarían al carro con series educativas como las de **Patágoras**, donde descubríamos la reflexión de la luz o el comportamiento de los gases. Pero quien realmente estaba detrás de estos programas no era otra que **Idealogic**, que ofrecía todos sus conocimientos a la hora de programar este tipo de software, mientras que **Ediciones SM** se encargaba de proporcionar el material didáctico y decidir cuál sería el rumbo y el objetivo de cada programa.

Volviendo por última vez en este 1985 a las editoriales, nos vamos a referir a **Manhattan Transfer**, que ya por entonces tenía dos revistas en el mercado (**MSX Club** y **MSX Extra**) y cuyo nombre pudo haber sido sacado de la novela de John Dos Passos... o del grupo musical **The Manhattan Transfer**. Sea cual sea el origen, lo que sí es seguro es que la editorial dio el paso de editar sus propios videojuegos para ser vendidos aparte de las propias revistas, aunque su calidad no era muy superior a los listados que aparecían en las mismas.

Krypton y **U-Boot** fueron los primeros y aparecieron en diciembre. **Krypton** es un juego de acción en el que tenemos que mover nuestro punto de mira para derribar a los ovnis invasores, muy a lo **Missile Command** pero mucho más sencillo. El segundo es un simulador de submarinos, pero de nuevo se hace bastante lento al estar en BASIC. En el caso de ambos juegos lo más destacable son las reseñas que aparecieron en las revistas de la editorial, en un claro ejemplo de cómo trataban de vender el juego a cualquier incauto que leyese la revista. Del **U-Boot** decían que era un “apasionante juego de simulación” y sus gráficos eran “excelentes”. De **Krypton** también destacaba sus gráficos y seguía siendo muy elogioso con el juego.

Al menos, estos dos juegos eran baratos y se vendían por 800 pesetas cuando los juegos solían superar las 2.000. La editorial recibiría un estacazo mortal con la bajada de precios de **Erbe** en marzo de 1987, con lo que las novedades de las grandes casas de software se situaban en las 875 pesetas, algo de lo que se quejarían desde las revistas de **Manhattan Transfer** llegando a acusarles de vender por debajo del coste del producto.

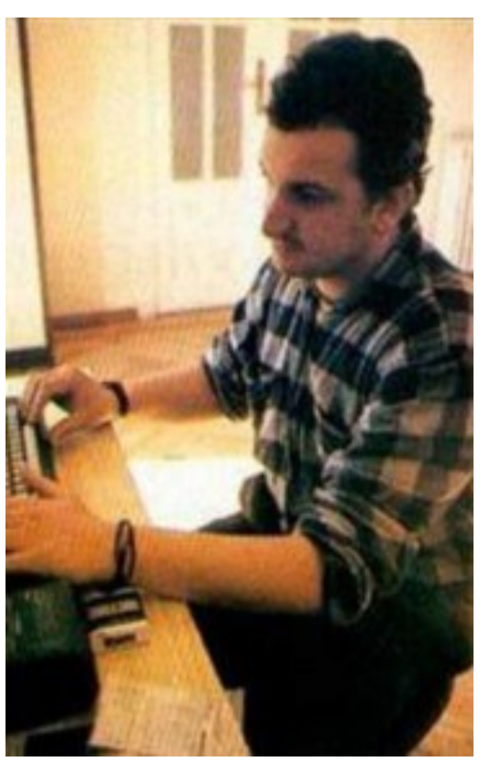
Para terminar el repaso al software español de 1985 hemos de volver a **Indescomp**, la que era la empresa más profesional y con mayor desarrollo en estas fechas, aunque también hemos de decir que en lo que se refiere a su producción de juegos para MSX no fue demasiado destacado. Hemos de recordar que **Bugaboo** se convirtió a MSX en Reino Unido, y **Fred** o no se publicó para MSX o, de haberse publicado, también era una conversión británica. Por lo tanto, no entraban dentro de su catálogo MSX sus dos mejores juegos.

Ahora veremos cómo en este 1985, en lo que respecta a MSX, tenemos a un dúo de lo más activo. Por un lado, está el programador José Antonio Morales, cuya vocación le despertó en el verano de 1983 por mediación de su padre, que era profesor de informática. A la escuela de su padre, situada en un pueblo de Granada, llegó un **Olivetti**, un ordenador enorme que tuvo que ser colocado con una grúa y usaba discos de 8 pulgadas. Con esa máquina y su monitor de fósforo verde, José Antonio tuvo su primer contacto con los videojuegos, un Master Mind concretamente. Su siguiente paso fue el Commodore Vic-20, adquirido mientras cumplía con el servicio militar y que fue el impulso definitivo para abandonar la carrera de aparejadores y seguir el camino de la programación. Sus primeros programas fueron realizados en BASIC, pero pronto vio que con ese lenguaje se quedaba muy atrás respecto a los juegos comerciales, hasta que descubrió que estaban realizados con lenguaje máquina.



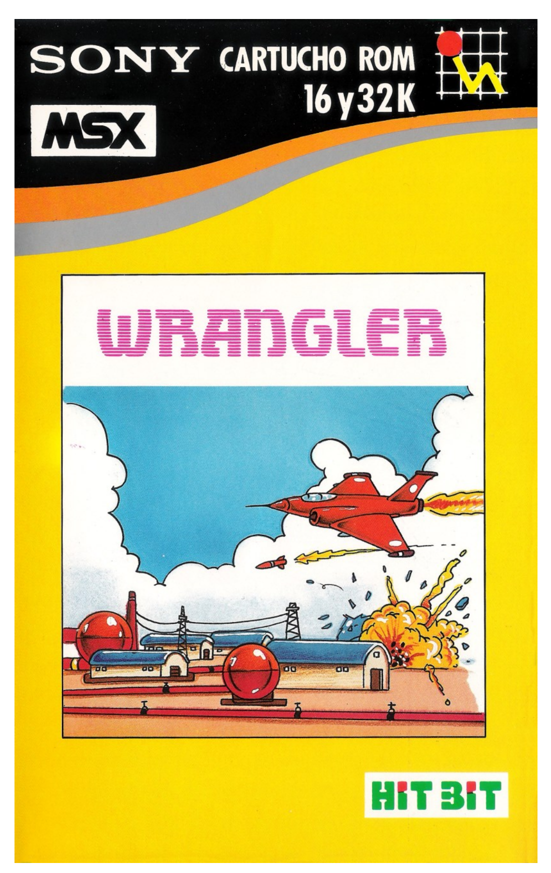
José Antonio Morales

La oportunidad apareció con un anuncio de **Indescomp** solicitando programadores, a José Antonio la idea de dejar su pueblo e irse a Madrid no le atraía, pero alguien contestó al anuncio en su lugar y finalmente cogió las maletas. La entrevista fue con Pedro Ruiz y la pregunta que le hizo fue: "Si sabes ensamblador, dime cómo se carga el acumulador", a lo que José Antonio respondió: "¿Lo quieres en decimal o en hexadecimal?". No hicieron falta más pruebas.

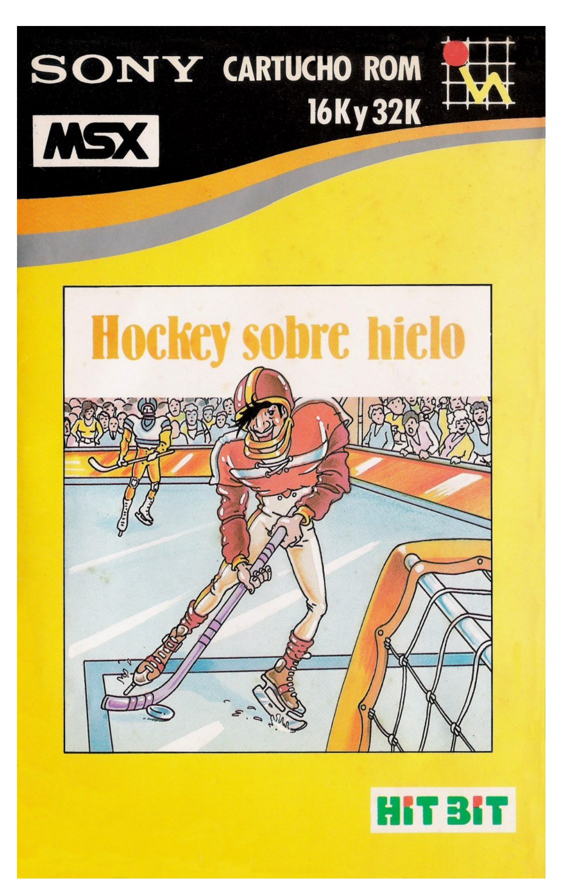


Carlos Alberto Díaz de Castro

Por otro lado, tenemos al grafista Carlos Alberto Díaz de Castro, un aficionado al cómic desde niño y que ya había hecho sus pinitos dibujando algunos que nunca llegó a publicar. Su idea era publicarlos una vez finalizado el servicio militar, pero por el medio se cruzó un familiar que trabajaba en **Indescomp** y que, por mediación de la madre de Carlos, vio su trabajo y le recomendó que se pasase por las oficinas. El resultado fue que aquí lo tenemos realizando gráficos para **Indescomp**, y lo seguiremos viendo en múltiples ocasiones a lo largo de su dilatada carrera en los 8 bits.



Wrangler



Hockey sobre Hielo

La mayoría de los juegos de **Indescomp** en este año son publicados en formato cartucho y distribuidos por **Sony España**. Es el caso de **Wrangler**, un *shoot'em up* realizado por José Antonio Morales y con gráficos de Carlos Alberto Díaz de Castro, que es una conversión no oficial del **Falcon Patrol** de Commodore 64, cambiando un poco los gráficos, pero manteniendo plenamente las características del original, que a su vez ya era una adaptación no oficial del clásico de los arcades **Defender**. Sin embargo, el resultado es inferior al original, debido a las características del MSX, con los *tiles* divididos en tres páginas, la acción del juego se desarrolla únicamente en el tercio superior de la pantalla, quedando los otros dos tercios como decorado y zona de marcadores. A este espacio reducido había que sumar que el avión no era especialmente pequeño, y además tenía una terrible inercia que lo dificultaba todavía más. Como resultado, teníamos un juego frustrante por su elevada dificultad y la sensación de estar continuamente peleándonos con los controles de la nave.

De la misma pareja es **Hockey sobre Hielo**, también conocido como **Slapshot** ya que todo apunta a que este juego se realizó por encargo de la empresa británica **Anirog**, autora de la versión original para Commodore 64 y como tal fue la encargada de distribuir la versión MSX en Reino Unido, aunque en versión casete para abaratar costes. El juego ofrecía una kilométrica pista sobre la que jugar, lo que era su mayor defecto ya que las transiciones de portería a portería se hacían excesivamente largas. Otro defecto sería el horrible control por teclado al no usar los cursores y no permitiendo que las diagonales sean la suma de dos teclas, sino que tiene teclas específicas para las diagonales. Una pena, porque la versión MSX es más rápida que la original, aunque pierde las voces y los sonidos de la versión de Commodore 64.

Ya que tenían un juego de hockey sobre hielo, en **Indescomp** debieron de pensar que si cambiaban hielo por césped, agrandaban las porterías y le cambiaban el aspecto a los jugadores tenían... **Fútbol**, un nuevo juego de la compañía que en esta ocasión distribuyó **Philips** en casete. Comparte todos los fallos que ya tenía el juego de hockey, agrandado porque aquí hay saques de banda y el control de la pelota no es demasiado preciso. Por lo demás, igual de espartano en opciones que su predecesor, uno o dos jugadores y solucionado, ni opciones para cambiar equipos, colores o tiempo de juego. Eso sí, ambos ofrecían repeticiones de los goles.

Estos serían los tres juegos del dúo formado por José Antonio y Carlos, hay que matizar que, aunque el resultado fuese mejorable ya que tenían evidentes defectos a la hora de jugar, también es cierto que en lo que se refiere a uso del MSX a nivel de programación es más que correcto. Como veremos en repetidas ocasiones en España, lo que faltaba era más una planificación previa y tratar de pulir más las mecánicas teniendo en mente al jugador, mientras que lo habitual era que se centrasen más en los retos técnicos.

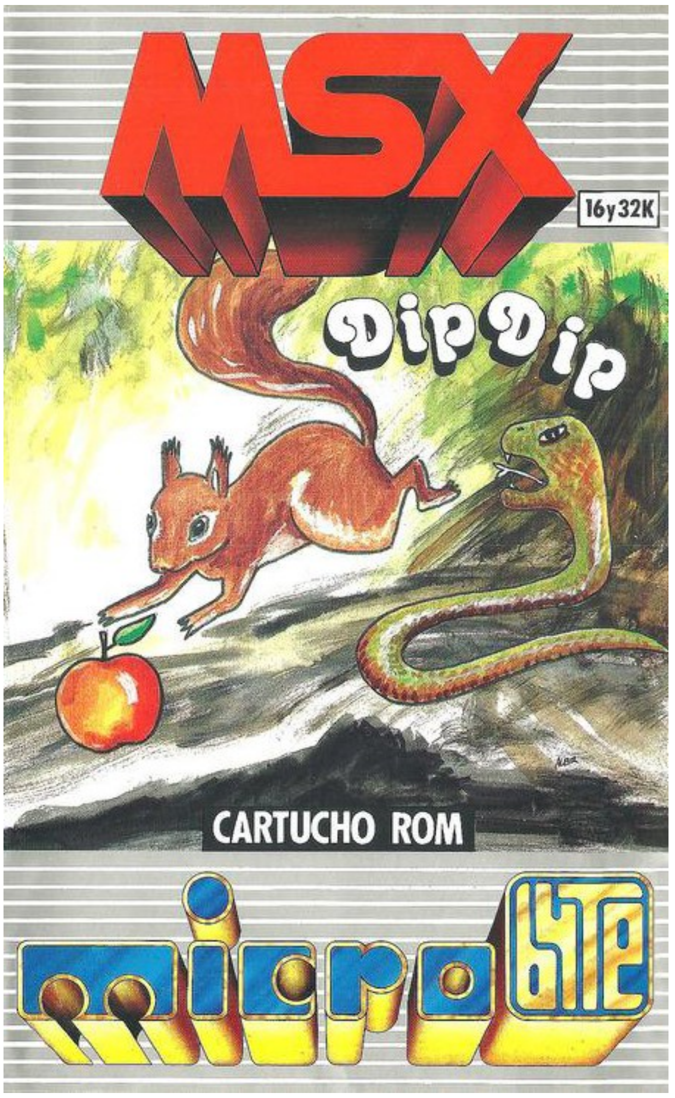
También tenía gráficos de Carlos Alberto Díaz el **Dip Dip**, aunque en esta ocasión el programador era José Ramón Fernández Maquieira, quien también había respondido al anuncio de **Indescomp**. Su caso era curioso, llegó con únicamente un curso de informática de gestión a sus espaldas, sin experiencia laboral más allá del negocio familiar y sin conocimientos de ensamblador. Sin embargo, algo vio en él Pedro Ruiz que le contrató y pronto demostró una notable capacidad para absorber nuevos conocimientos y ponerlos en práctica. También fue, indirectamente, responsable de una nueva contratación para **Indescomp**, ya que cuando mostró una versión previa de **Dip Dip** con su propia música, fue cuando José Luis Domínguez decidió que necesitaban a un músico.



Allá van con el balón en los pies...

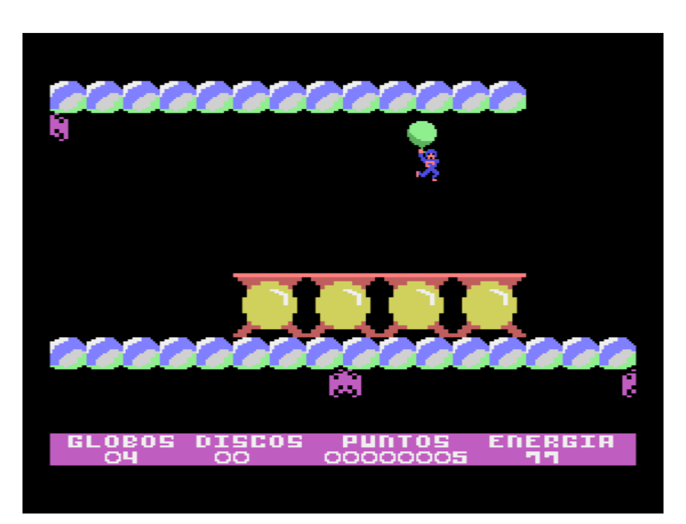
Así es como entra en escena Ángel Zarazaga, estudiante de música y también redactor de la revista **Amstrad User**, perteneciente al grupo **Indescomp**. Aun con la nueva melodía de Ángel, el juego sólo puede calificarse como desquiciante, tanto por la machacona música como por el salto de la ardilla protagonista, en esta ocasión los usuarios de MSX no se podían quejar de lentitud, porque el salto vertical de la ardilla era amplio y lo ejecutaba a una velocidad más propia de un sputnik que de un animal vertebrado. Estaríamos ante un claro ejemplo de lo que exponíamos en el párrafo anterior, claramente **Dip Dip** no era un juego que hubiese sido bien testeado, ya que no es comprensible que nadie advirtiese que el juego no era nada divertido.

No parecían opinar lo mismo en la revista **Micromanía**, ya que en su análisis le otorgaba una puntuación de cuatro sobre cinco en adicción, y el único defecto que le veía al juego era... ¡el título! Sí, en la redacción entendían que el nombre era sinónimo de juego aburrido. Lo más acertado del artículo es la comparación con el **Bomb Jack**, porque efectivamente parece ser la clara inspiración del **Dip Dip**, sobre todo en lo que al sistema de salto y planeo se refiere.



Dip Dip, distribuido por Micro Byte.

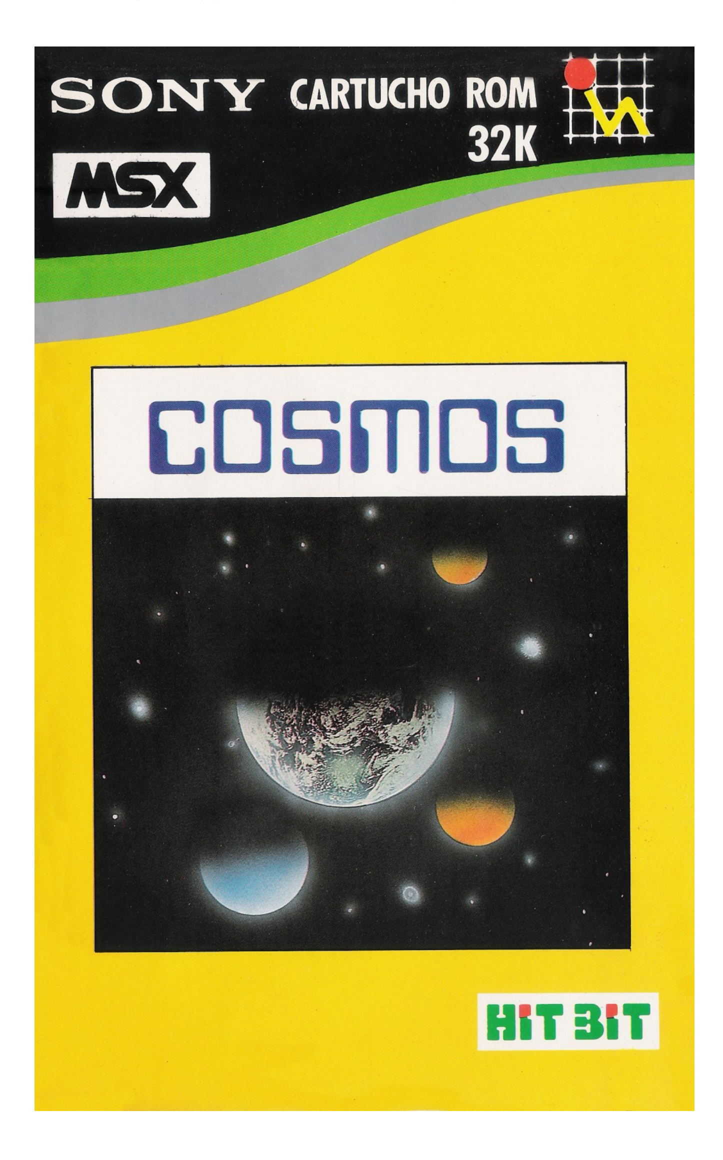
El mismo Maquieira colaboraba con Paco Suárez, autor de **Boogaboo** y posteriormente también fundador de **Opera**, para crear **Supertripper**. El juego también salía para CPC, y la verdad es que la versión MSX tiene toda la pinta de haber sido creada posteriormente y basada en la de Amstrad, porque los gráficos tienen el aspecto propio del ordenador de Sugar. La música, sin embargo, suena más clásica porque usaron la quinta sinfonía de Beethoven.



Super Tripper, al menos este transporte es barato...

Supertripper contaba con un mapa bastante grande, que debíamos recorrer corriendo, saltando o inflando globos para asirnos a ellos y salir volando brevemente. La acción se desarrolla de forma más ágil que en Amstrad, aunque comparte el *scroll* a golpes según vamos llegando al extremo de la pantalla. Tiene también la inercia que ya veíamos en **Wrangler** y que volveremos a ver de forma repetida en los primeros títulos de **Opera Soft**. Una decisión bastante controvertida, porque en un juego como éste no parece la mejor opción mezclar que te pidan precisión en los saltos con una inercia bastante exagerada y, además, tener una potencia de salto graduable según la velocidad que haya alcanzado nuestro personaje.

Pese a sus defectos, seguramente estamos ante el mejor juego lanzado por **Indescomp** para MSX. Se nota la mano de Paco Suárez a la hora de equilibrar la jugabilidad, pero aun así no alcanza una alta calidad.



El resto de los juegos de **Indescomp** ya son de calidad inferior. Por ejemplo, el **Jumpy Dumpy** de José L. García, un tedio que consiste únicamente en pulsar una tecla cuando aparece el enemigo en pantalla. **Rompe-Ladrillos**, un machacaladrillos carente de cualquier lógica, la pelota va siempre en una dirección, izquierda o derecha, independientemente de cómo rebote contra los ladrillos o contra nuestras paletas, únicamente cambiará de dirección cuando choque con los bordes. También, para completar el cupo, lanzaron algún juego educativo como **Cosmos** o **La Computadora Adivina**.

Algunos de estos programas de **Indescomp** fueron distribuidos en España por la marca **Microbyte**, que no era más que otra marca de la propia **Indescomp** que usaba como distribuidora y que fue también responsable de la importación de algunos juegos desde Japón en formato casete.

1985 terminaba y el panorama del software español para MSX comenzaría a cambiar radicalmente a partir de 1986. La llamada edad de oro empezaría a tomar el protagonismo.

ELLOS SON FAMOSOS EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

(BUGABOO. LA PULGA. N.° 1 EN INGLATERRA)

BUGABOO C.B.M. 64

BUGABOO Spectrum

FRED Spectrum

TU JUEGO

¿QUIERES SERLO TU TAMBIEN?

¿Te gusta programar? ¿Eres capaz de escribir en código máquina? ¿Tienes una buena idea? ¿Has conseguido alguna rutina espectacular? ¿Estás creando un juego?..... INDESCOMP. SOFTWARE, invita a todos los entusiastas de la programación con conocimientos y práctica del lenguaje ensamblador (código máquina 6502 y Z80) a participar y colaborar con nuestro Departamento de videojuegos en la creación de nuevos "best sellers".

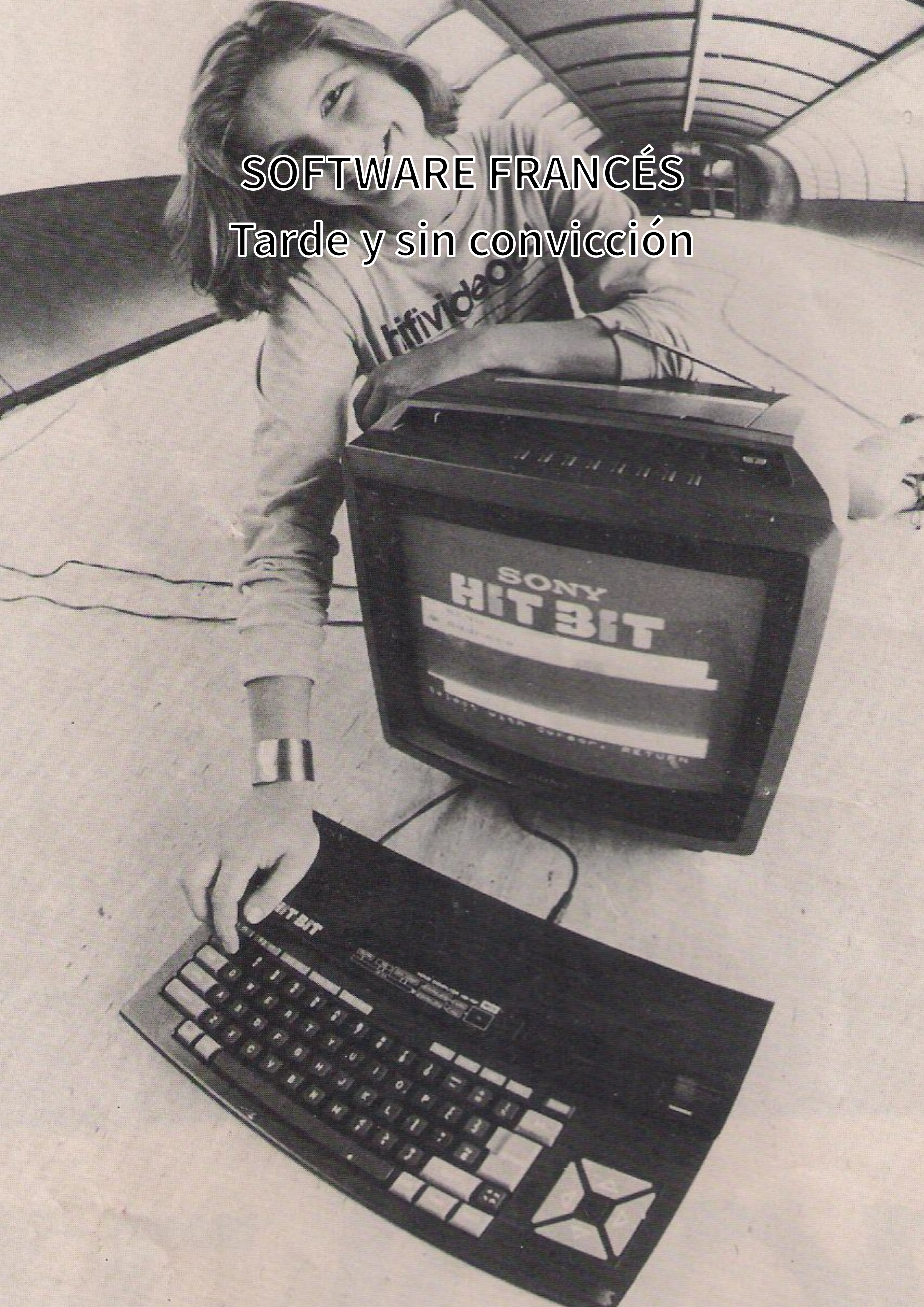
Envianos urgentemente tus ideas y experiencias a:



SOFTWARE

DIRECTOR DE PROGRAMAS
P.° DE LA CASTELLANA, 179 - MADRID-16 - TELEF. 279 31 05

SOFTWARE FRANCÉS
Tarde y sin convicción



La relación entre las casas de software francesas y el MSX podríamos definirla como cautelosa en su primer año. En Francia ya existía un buen número de modelos de ordenadores y ya tenían un buen parque instalado, por lo que sus compañías de software tenían ya un bagaje y podían estar preparadas para la llegada del nuevo MSX. El mercado sería el segundo más importante tras el británico, contando también con prensa especializada y ya consolidada como la prestigiosa revista **Tilt**. Las compañías francesas en 1984 parecían estar dispuestas a presentar batalla en el MSX, pero poco a poco fueron reculando y retrasando la aparición de software francés, y por eso la podíamos definir como cautelosa.

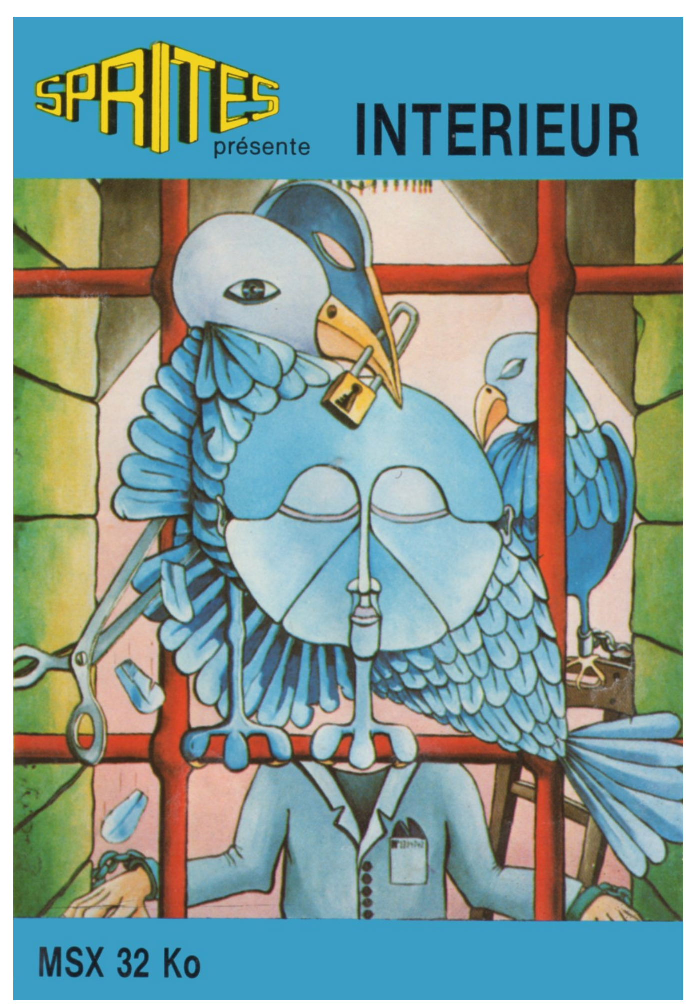
No sólo se fue retrasando el software francés, también terminó apareciendo en una cuantía bastante inferior a la prometida en un primer momento, y las revistas especializadas en el MSX no perdieron la oportunidad de recordárselo, quejándose amargamente. No en vano, podemos decir que estaban jugando con su pan, porque si las casas francesas no aportaban software, lo más esperable es que los franceses tampoco comprarían ordenadores MSX ya que son muy tendentes al producto patrio. Es cierto que se importaban juegos ingleses y cartuchos japoneses como los de **Kjonami** (recordemos, en Francia la K que usaba **Konami** en su logo les llevaba a confusión), pero estamos ante unos usuarios que por lo general van a preferir los juegos franceses. Esto no lo deberíamos entender como una crítica, porque realmente es algo generalizado en los 80 y los británicos hacían exactamente lo mismo, y veremos cómo los españoles hicimos lo mismo.

Así que, en definitiva, el software francés para MSX en 1984 podría resumirse en una palabra: nada. Ni un solo título, ni siquiera un listado de la **Hebdogiciel**, un semanario que publicaba programas en sus páginas para los más variados sistemas, y aun así hasta principios de 1985 no apareció el MSX en alguno de sus números.

Ya en 1985, al igual que ocurría en Reino Unido quienes más apostaban por el MSX eran las casas de software más pequeñas, quizá tratando de buscar esa oportunidad de ser los primeros y conseguir una cuota en un mercado todavía infrautilizado. Una de ellas fue **Sprites**, de corto recorrido debido principalmente a la baja calidad de sus productos.



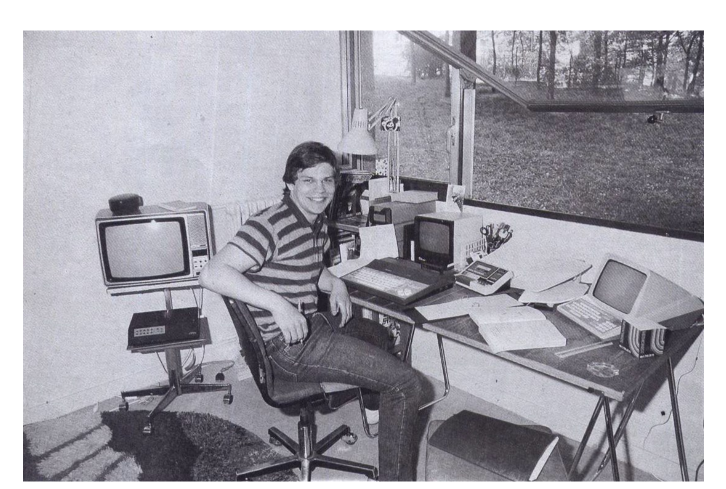
La sede de Sprites, a la derecha Eric von Ascheberg



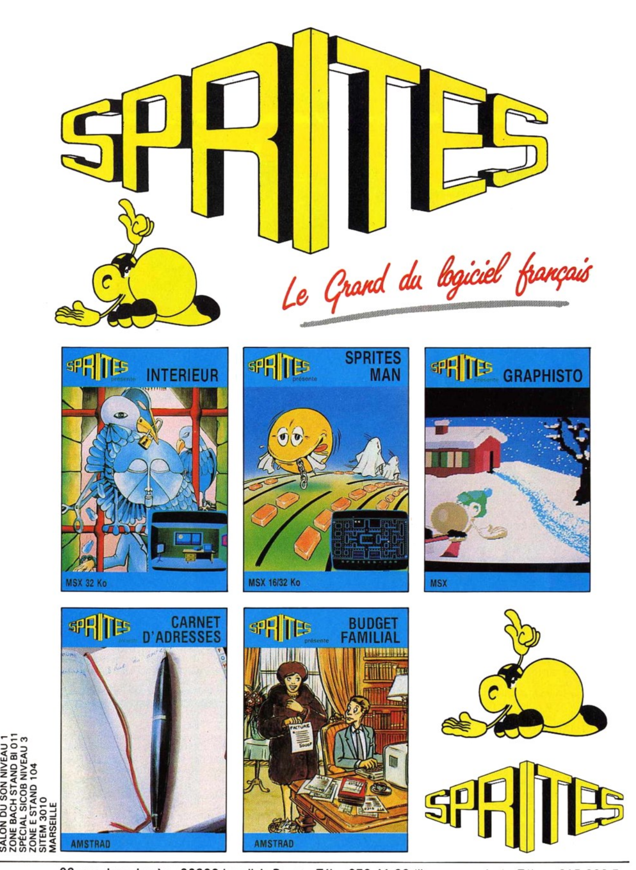
Interieur con su curiosa portada



Parece que las cosas empezaron a ir torcidas bastante pronto, al menos eso es lo que se puede deducir gracias a Eric von Ascheberg, programador con la doble nacionalidad francesa y estadounidense, que también colaboraba en alguna revista como **MicrosMSX**, la cual usó como altavoz para, a través de terceros, dar a conocer el trato recibido en **Sprites** y denunciar impagos por sus trabajos. Sin embargo, los inicios fueron prometedores para Eric con su primer juego con ellos: **Interieur**.


Eric von Ascheberg posando para Amstrad Magazine con su Sanyo DHP-28

Para la realización del juego, Eric pudo contar con un Sanyo PHC-28 prestado por la propia **Sanyo France**. La razón es que ya había trabajado previamente para la compañía, realizando dos juegos para su Sanyo PHC-25, ordenador ajeno al estándar MSX, tras ser fichado en 1981 al presentar un juego de Othello en la SICOB (Feria para la industria de oficinas y el comercio). **Interieur** era una aventura conversacional, pero no contaba con textos descriptivos, sino que los gráficos de Christophe Grosjean ofrecían toda la información que necesitábamos para poder avanzar en la aventura. Su éxito fue el suficiente como para realizar meses después una versión para Amstrad CPC, siendo el desarrollo exactamente el mismo y únicamente tuvieron que adaptar los gráficos al nuevo ordenador, resultando en un juego bastante más lento por cómo pintaba los gráficos en el CPC. En el momento de publicar la versión para Amstrad, Eric se mostraba más que contento por las regalías que había conseguido con **Interieur**, lo que no se esperaba era lo que le aguardaba en sus siguientes experiencias con **Sprites**. Posiblemente por su abrupta salida, **Interieur** terminó saliendo como un listado en **MicrosMSX** y en la **Hebdogiciel**, a modo de pequeña venganza.



Publicidad de Sprites, con Interieur y Sprites Man

En cuanto al juego en sí, se beneficiaba de ser una aventura pionera para MSX... si vivías en Francia, claro. Como ya hemos dicho, carecía de textos descriptivos, pero es que además toda la aventura se desarrollaba en una habitación y un baño. Realmente tardabas más en dar las órdenes de girar y esperar a que se pintase la pantalla al completo, el juego estaba hecho en BASIC, que en avanzar realmente en la aventura, cuyo único fin era mandar una nota con una paloma mensajera. El otro juego realizado por Eric para **Sprites** fue **Comblot**, un juego de cartas que no tiene realmente nada destacado.

Exactamente el mismo camino que Eric terminó tomando su compañero Christophe Grosjean. Antes de eso, programó **Sprites Man** poniéndole el nombre de la compañía a su protagonista. Mo era más que un nuevo clon del **Pac-Man**, en este caso con los personajes a un tamaño más reducido para que el laberinto fuese mayor que el del original. Lo que sí se aprecia es que los fantasmas no persiguen constantemente al jugador, pero tampoco parece que tengan una inteligencia muy desarrollada y casi parece más que se mueven aleatoriamente por la pantalla.

El último de los juegos de **Sprites** en 1985 es **Infernal Miner**, que hace justicia a la primera palabra de su título. Sí, un infierno basado en el **Manic Miner** y que deja a su modelo como un paseo por el parque ¿El autor de este juego? Pues un hombre especialista en hacer juegos extremadamente difíciles, alguien que no conocía el significado de la palabra piedad: Claude Sablatou, quien posteriormente sería el autor del **Demonia**.

Infernal Miner puede rozar el absurdo en cuanto a nivel de dificultad se refiere, al menos no nos exige recoger todos los objetos de cada nivel, sino que el único objetivo es alcanzar la salida. La dificultad recae en la absoluta precisión que exige el juego en casi cada salto, avanzar en él se convierte en un ballet en el que hay que memorizar cada uno de los pasos. Para rematar la jugada, tras 26 pantallas y mucho dolor el único final que Claude nos dejó fue... una última pantalla sin salida en la que lo único que podremos hacer es morir.



La última e impasable pantalla de Infernal Miner

Otra empresa que entró en este 1985 en el MSX fue **Nice Ideas**, pero aquí no estamos ante una pequeña compañía pese a que su nombre no se nos haga familiar, y es que **Nice Ideas** era una división de software con sede en el parque tecnológico francés de Sophia-Antípolis y creada en febrero de 1983 por la juguetera **Mattel. Nice Ideas** no llegaba al MSX como novata, sino que ya llevaba más de un año creando juegos para la consola Colecovision.

Como ya hemos visto más de una vez, la Colecovision y el MSX eran muy similares y permitía hacer conversiones entre ellos con bastante facilidad, y esto también lo sabían los franceses. Es por eso que **Illusions** de **Nice Ideas** era una conversión directa del original de Colecovision, un juego que parecía estar basado en las escaleras infinitas de Penrose al representar un castillo en perspectiva isométrica, compuesto por rampas y escaleras en aparente subida infinita. Su punto fuerte es la originalidad, en el juego controlamos al mismo tiempo a cuatro Speeps, pequeñas criaturas que debemos conseguir que se toquen para así fusionarse hasta que sólo quede uno.



Publicidad del Illusions

Al ser una conversión desde Colecovision, poco hay que reprocharle en cuanto al uso del color y además nos acompaña una marchosa melodía que ameniza perfectamente la partida.



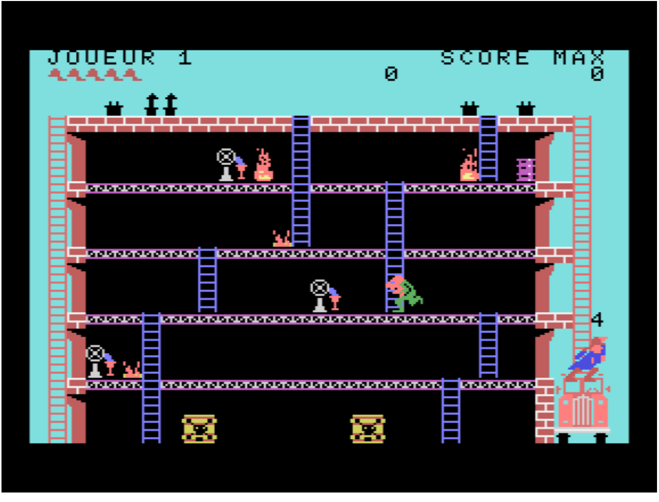
También desde Colecovision llegaba **Pyro-Man**, aunque en este caso la base era un proyecto inacabado que terminó en el olvido y de nombre **Fireman**. Al menos permaneció así hasta 2009, cuando fue encontrado un prototipo de la versión de Colecovision y fue entonces cuando se pudo descubrir el origen del juego de MSX. Básicamente era el mismo juego con algunos pequeños cambios gráficos y el cambio del título, pasando el protagonismo del bombero salvador al malvado pirómano.



Anuncio de Pyro-Man

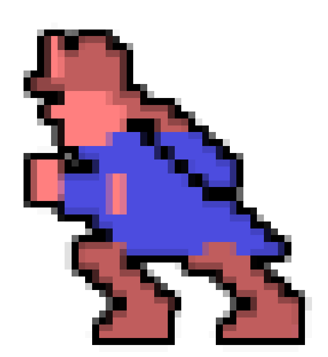
El juego se basa en controlar al bombero y tratar de sofocar los incendios y detener al pirómano. Para lograrlo, contamos con mangueras repartidas por el edificio que tendrán un recorrido limitado y además reducirán nuestra velocidad mientras las portamos, o bien recoger un extintor de mano que mientras dure nos permitirá seguir moviéndonos a la velocidad normal. Lo mejor del juego es su control, ya que no es rígido y se llega a adaptar a lo que está sucediendo en pantalla. Imaginemos que estamos acercándonos a una escalera y pulsamos arriba, en **Pyro-Man** lo que sucederá es que nuestro bombero seguirá andando en la dirección en la que estaba mirando y en cuanto toque la escalera la subirá, en lugar de pedirnos que pulsemos arriba únicamente cuando estemos justo encima de la escalera. Esto, que puede parecer una obviedad, era el caballo de batalla de bastantes juegos en estos primeros años, controles muy rígidos que más de una vez provocaban que el jugador perdiese una vida porque se atascaba en una situación similar y el personaje no respondía.

Uno de los hechos más sorprendentes de **Pyro-Man** es que fue finalmente publicado en Japón en formato cartucho, y además dos años más tarde, en 1987, con **Nice Ideas** ya habiendo cesado en sus actividades.



Pyro-Man, terminó exportado a Japón

De los otros juegos de **Nice Ideas** poco o nada podemos decir, ya que **Football** y **Scarfinger** no están preservados y únicamente se pueden encontrar sus carátulas. En 1986 se publica **Bridge**, recreación del popular juego de cartas y que parece ser el último título editado por la compañía francesa.



La compañía **Jawx** se presentaba como una propuesta distinta, decían que sus juegos trataban de ser más creativos y renunciaban a la violencia, por lo que nunca había muertes en ellos. Es por eso que en un primer momento sorprende que en 1985 tengamos su juego **Ole**, basado en las corridas de toros, más sabiendo que el juego se exportó a Reino Unido mediante **Bug-Byte** y siendo muy conocido el tremendo varapalo que llevó allí el juego **Olé Toro** de **Dinamic**. Pero en esta ocasión lo que nos ofrece es únicamente usar nuestro capote, en el juego no se incluía ni banderillas ni estoque ni la lanza a caballo. Más respetuoso con el toro, pero también una experiencia menos variada y más monótona que tuvo mejores ventas fuera de su país, tanto en Reino Unido como en España, algo que se repetiría con el otro juego de **Jawx** para MSX: **Coq'inn** o, como se conoció fuera de Francia, **Chicken Chase**.



El equipo de Jawx

En el caso de **Ole**, el juego era originalmente de Commodore 64 y la conversión a MSX era bastante digna, aunque inferior porque el público era estático, se quitaba el avión que sobrevolaba con el marcador a cuestas y los movimientos de toro y torero eran algo menos fluidos.



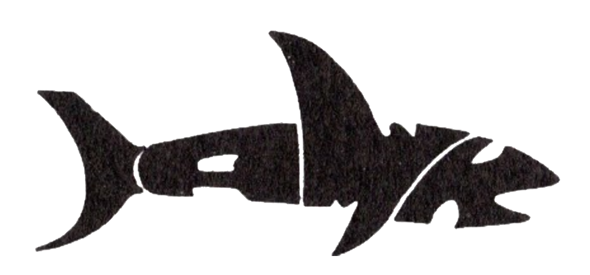
Ole, carátula española de Zafiro

En 1987, **Jawx** reconocía que la mayor parte de sus beneficios provenían de las exportaciones, y ya hemos visto que en el caso del MSX el porcentaje así era, y proyectaban expandirse más en un mercado como el japonés, muy jugoso, pero según avanzaba la década de los 80 era cada vez más complicado conseguir establecerse allí siendo una compañía extranjera, así que parece que se quedó en un mero intento.

Ere Informatique fue también muy fugaz en su paso por el MSX, en este 1985 sólo publicaría **Macadam Bumper**, pero, sorpresivamente, volvería en 1987 para publicar **Crafton & Xunk** para MSX2, enmarcado dentro de una pequeña ola de títulos franceses que salieron por aquellos años para la segunda generación del estándar.

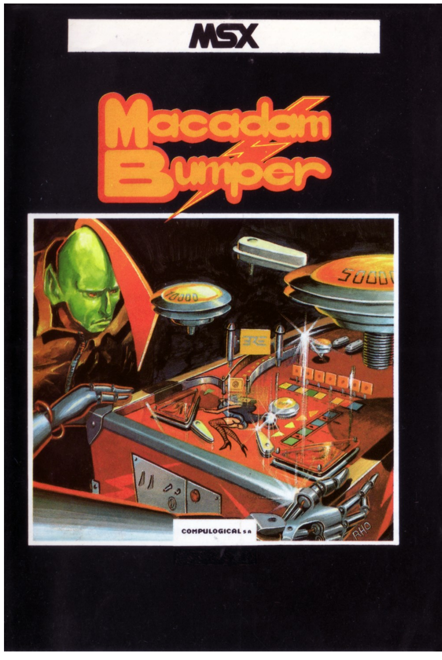


La compañía fue fundada en 1983 por Emmanuel Viau y cosechó un rápido crecimiento gracias al software creado para ZX81, Spectrum y Oric. En 1984 llega a sus oficinas Rémi Herbulot, quien a la postre sería autor de los mayores éxitos de la compañía, los ya mencionados **Macadam Bumper** y **Crafton & Xunk**. Así que **ERE informatique** llega a MSX en su mejor momento, 1985 es un año clave para ellos, un año en el que encontraría su techo y necesitaría negociar con empresas de distribución más grandes para poder continuar con su crecimiento.




Emmanuel Viau, Michel Rho y Charles Callet


Rèmi Herbulot



Macadam Bumper, edición española

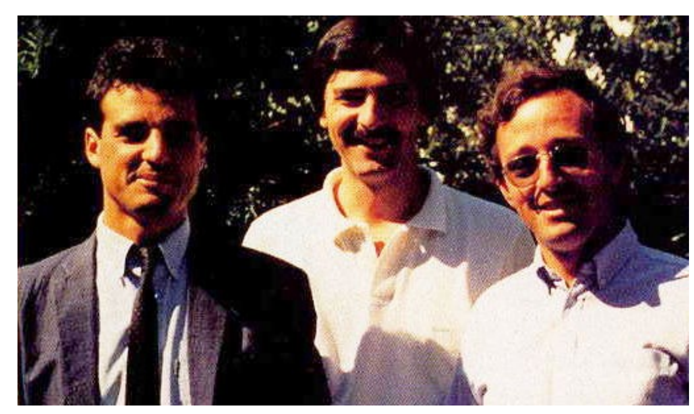
Macadam Bumper se publicaba en MSX avalado por haber conseguido uno de los premios Tilt d'or, de gran prestigio en Francia, aunque con la aclaración de haberlo ganado en la categoría de pinballs, con lo que mucha competencia no es que tuviera. Aunque usa *sprites* para conseguir un movimiento suave de la bola, la versión MSX está basada en la de Spectrum y tiene una gran similitud visual, siendo la diferencia más destacable la chica que aparece en el marcador, a la que Michel Rho le alargó la falda y le eliminó la raja de ésta en MSX para parecer menos provocativa.

Lo más destacado de **Macadam Bumper** era la posibilidad de crear tus propias tablas y guardarlas para uso posterior. El movimiento de la bola sufre de las típicas dificultades de estos juegos en ordenadores de 8 bits, es sumamente complejo conseguir un movimiento y unos rebotes mínimamente realistas. **Macadam Bumper** no es que sea el peor ejemplo de esto, ni mucho menos, aunque sí que se notan caídas bastante abruptas de la bola y no es nada sencillo apuntar bien cuando golpeas con las palas, pero mantiene bastante bien el tipo.

Una de las empresas francesas más importantes fue **Loriciels** (a partir de 1989 pasó a llamarse **Loriciel**), fundada en 1983 por Marc Bayle y Laurant Weill, dos amigos que se habían conocido mientras realizaban el servicio militar. Laurant Weill era estudiante de informática, y ya antes de embarcarse en la fundación de **Loriciels** trabajó en la creación de un ordenador basado en el chip 68000 de **Motorola**, con un mega de RAM, 4096 colores en pantalla y alta resolución... todo un portento para la época que, sin embargo, al llevar el prototipo a **Thomson** lo rechazaron porque consideraban que no había mercado para ordenadores de 16 bits. Cierto que un año después de que Laurant recibiera esta negativa se presentaba el Atari ST, pero también es cierto que la gente de **Thomson** no se equivocó demasiado ya que en Europa tuvieron que pasar varios años más antes de que los 16 bits tuvieran una cuota importante del mercado.

Tras este fracaso, Laurant cumple con el servicio militar, y a su regreso recibe la llamada de Marc Bayle, quien le pide ayuda para preparar un artículo para la revista **Micro-Systèmes** comparando el Spectrum con el Oric. En las conversaciones posteriores, ambos comienzan a hablar sobre el software francés y que no deberían sentirse inferiores a los estadounidenses y los británicos. De aquella conversación nace **Loriciels**, nombre escogido después de tener que descartar un buen número de ellos tras una oportuna visita al registro francés y comprobar que ya estaban ocupados por otras compañías. Poco después se les une Philippe Seban, quien compraría el 50% de las acciones de la compañía y pasaría a ser director general.

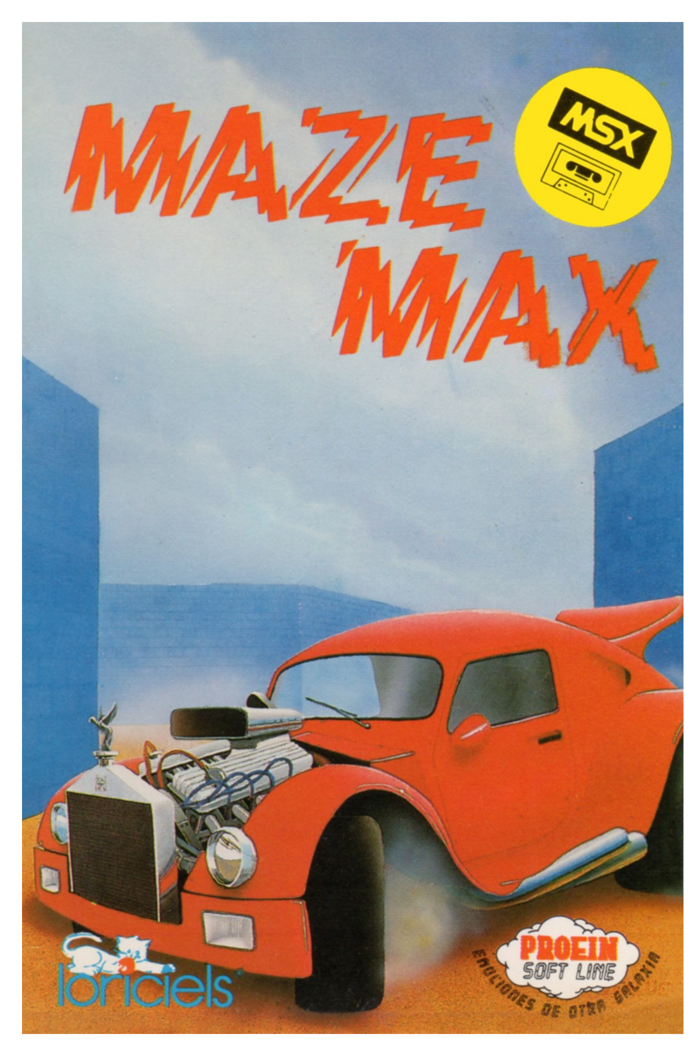
Llegamos a su relación con el MSX, en 1985 gana el Tilt d'or a la mejor aventura por **L'Aigle d'or**, por lo que parece que llega al MSX en el mejor momento posible. Previamente publica un juego de ajedrez, **Echec**, que no está preservado por lo que no hemos podido comprobar su nivel, así que nos centraremos en el otro juego que publica este año: **Maze Max**, realizado por Gilles Gameiro, un programador al que no hemos podido seguirle la pista ni encontrar ningún otro juego realizado por él.



Laurant Weil, Philippe Seban y Marc Bayle

En lo que respecta a **Maze Max**, el título suena muy parecido al de la película **Mad Max** y estamos ante un juego muy basado en la recreativa **Rally-X**, aunque con una diferencia muy importante: aquí no podemos usar el humo del coche para despistar a los rivales. En su lugar, nuestra mejor arma será la velocidad de nuestro vehículo, superior a la de los rivales, lo que nos dará algo de ventaja... que pronto perderemos al tener que movernos por el intricado laberinto que se repite en todos los niveles. La única diferencia que notaremos al superar el nivel es que se añadirá un nuevo coche rival, hasta llegar a la cifra de seis, momento en el cual el juego ya se repetirá indefinidamente.

Gráficamente no es muy destacado, sonoramente sólo tiene una pequeña melodía al superar el nivel y que también recuerda, en el estilo, a la que se podía escuchar en **Rally-X**. La parte más floja es la inteligencia de los rivales, estos se ocuparán únicamente de estar en nuestra horizontal, sin evitar en ningún momento los obstáculos, y una vez lo logren será cuando se lancen hacia nosotros. Una inteligencia tan precaria que permite que se les pueda bloquear con bastante facilidad, siempre que no seamos nosotros los que nos bloqueemos por el control, o por intentar coger una de las banderas, de nuevo como en **Rally-X**, que son el objetivo del juego. El problema está en que hay que pasar exactamente por encima de esas banderas, no nos permitirán desviarnos ni un píxel. Lo mismo ocurre con las unidades de combustible que también tendremos que recoger antes de que se agote el de nuestro coche, momento en el cual explotará.



Maze Max, la mezcla de Mad Max y Rally-X











Bruno Bonnnell y Christophe Sapet

Terminamos este repaso con la que era ya la compañía francesa más importante: **Infogrames**, fundada en junio de 1983 por Bruno Bonnell y Christophe Sapet, dos amigos de la escuela. Tras conocerse durante la infancia, ambos se reencontraron trabajando para **Thomson**, donde Bonnell era comercial de ventas del TO7. Su experiencia en **Thomson** les hizo darse cuenta de la importancia que estaban adquiriendo ya los ordenadores, y en 1982 escribieron un libro para enseñar a programar en BASIC, consiguiendo un éxito más que respetable y ganando unos 10.000 dólares. Esta cantidad se invirtió en la creación de **Infogrames** en Villerbaune, a las afueras de Lyon.

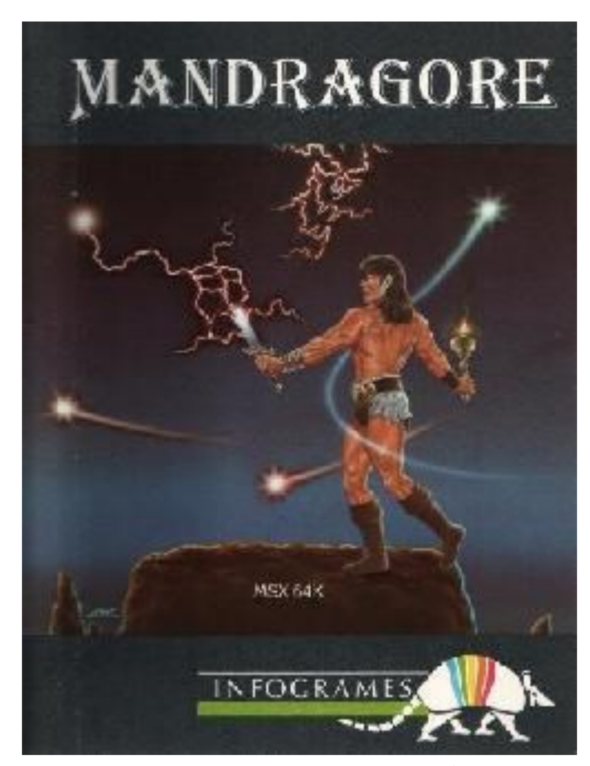
Llegaba el momento de decidir el nombre de la compañía, e **Infogrames** no fue la primera elección. En su lugar, el nombre iba a ser **Zboub Système**, algo que su abogado les desaconsejó, ya que en argot *zboub* se refiere al pene. En su lugar, Sapet creó un programa que generaba nombres aleatorios mezclando palabras. La decisión final llegó uniendo las palabras *Informatique* y *programmes*. También es el momento en el que deciden que el armadillo será el símbolo de la compañía, según Bonnell, el armadillo es un animal extremadamente resistente y ellos tenían la idea de mostrar esa misma resistencia para permanecer en el mundo del software durante décadas.

Es en este momento cuando se les une Thomas Schmider y comienzan a crear sus primeros programas, inicialmente su idea era orientarse en educativos y programas de gestión, pero pronto derivan hacia la vertiente más lúdica del software. Sus dos primeros trabajos son **Le Cube Informatique** y **Autoroute Highway**. Ambos fueron trasladados al MSX en 1985, **Le Cube Informatique** fue distribuido por **Vifi International** y exportado a varios países. **Autoroute Highway** apareció en MSX como **Les Voitures dans Autoroute** y convertido por Christophe Comparin, una copia directa del **Frogger** con peores gráficos, peor movimiento y peor sonido.

La relación de **Infogrames** con el MSX comienza el 29 de octubre de 1984, ese día se celebra una reunión entre representantes de casas de software francesas y representantes de marcas de ordenadores que se habían unido al estándar MSX. En esta reunión, **Infogrames** se desmarca como la cabeza visible y promete un ferviente apoyo al sistema asegurando que en diciembre de 1984 ya estarían en el mercado tres juegos suyos y dos más verían la luz en enero de 1985. La realidad fue muy distinta, y finalmente la promesa se quedó en nada y únicamente **Le Cube Informatique** se publicó en enero.

En aquellos primeros años, el juego estrella de **Infogrames** fue el **Mandragore**, publicado para Commodore 64 en 1984. Su versión para MSX se va retrasando en el tiempo y no aparece hasta el verano de 1985. Además, al ser publicado en dos casetes, el precio del juego se dispara hasta los 240 francos, mientras que los juegos más caros solían tener un precio de unos 125 francos.

Mandragore era un juego de rol que bebía notablemente de **Ultima III**. Llevábamos una compañía de cuatro personajes y el desplazamiento era como el del juego en el que se basaba, con un movimiento como si de un tablero se tratase e introduciendo las órdenes de desplazamiento con el teclado, además de las otras que nos permitían atacar, explorar o entrar en ciudades y mazmorras. Todo el mapa se encontraba abierto desde el primer momento, permitiendo avanzar de la manera que mejor consideremos teniendo en cuenta que algunos enemigos podían ser demasiado fuertes para el nivel de nuestra compañía, por lo que habría que subir su nivel antes de afrontar nuevos retos.



Mandragore, premiado en su país

La historia narra la llegada de una lluvia de estrellas fugaces al país de Mandragore. Desde entonces, el demonio Yarod-Nor ha reemplazado al rey Joriand aislando al país del resto del mundo. Sólo obteniendo las nueve canciones ocultas en las nueve mazmorras podrás expulsar a Yarod-Nor y devolver la paz a Mandragore. Cada una de estas mazmorras son temáticas, con enemigos y decorados de lo más pintoresco, desde el mundo del ajedrez, el prehistórico, el ecológico, el mitológico...

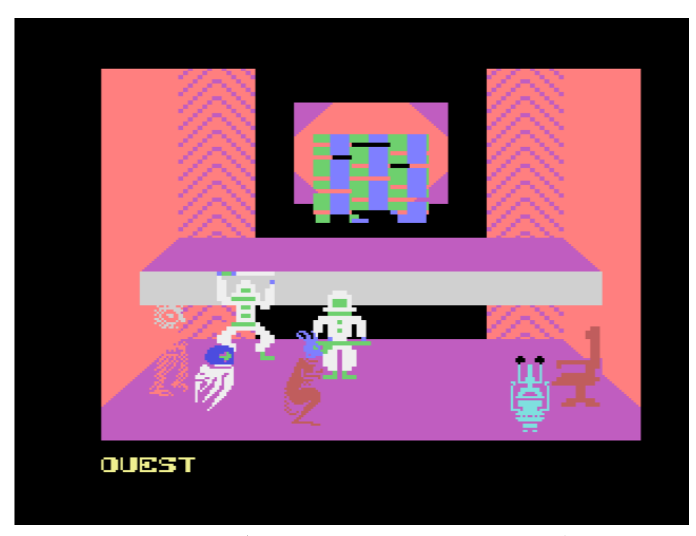
El juego nos presentaba cuatro modos distintos de vista según la situación, el modo mapa para el desplazamiento general, el modo de batalla para los enfrentamientos, el modo ciudad para poder visitarlas y el modo mazmorra para la exploración.



La vista dentro de la ciudad en Mandragore

Visto hoy en día, **Mandragore** resulta de lo más tosco y engorroso, pero era algo muy habitual para juegos de rol tan tempranos, no olvidemos que es de los primeros hechos en Francia y también de los primeros realizados para Commodore 64. Pero es que además este sistema de juego, como ya hemos mencionado, era también el usado en la saga **Ultima**. Es por eso que **Mandragore** es un juego pionero, pero no es un juego revolucionario.

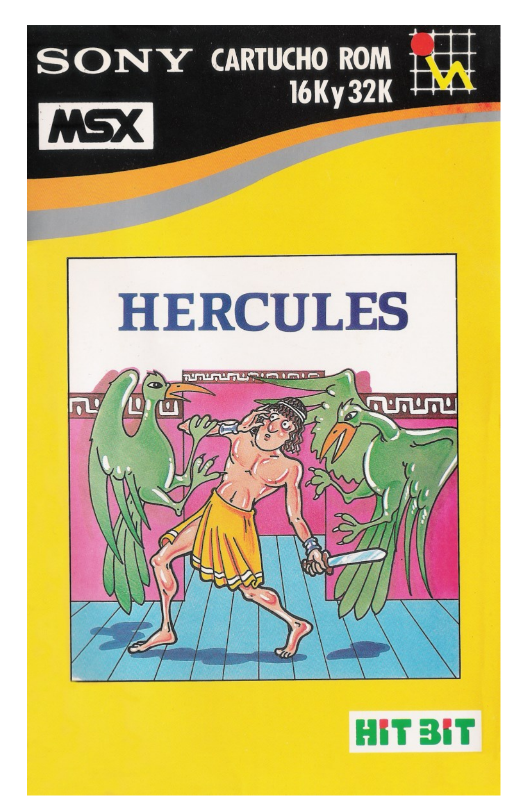
Su éxito en Francia es arrollador, no sólo en ventas sino también en premios, consiguiendo el primer *Prix Arcade* concedido por el ministerio de cultura francés. **Infogrames** también decide probar suerte en Reino Unido, por lo que traduce el juego al inglés y allí, de nuevo, recibe buenas críticas.



Omega Planète Invisible ¿Innovar? ¿Para qué?



En pantalla, Hércules y el minotauro... un poco desmejorados



Para lo que ha quedado Hércules

La nota discordante llega desde la propia Francia, la revista **Standard MSX** califica a **Mandragore** como "una caricatura de juego de rol" y le otorga una puntuación de 10 sobre 20. Decía que el juego era aburrido y que más valía la pena dedicar el tiempo a leer a Tolkien en vez de a jugar con **Mandragore**. Esta crítica hay que ponerla en contexto, la relación entre la revista e **Infogrames** era... peliaguda, por decirlo suavemente, y en el mismo número de la revista también analizaban el **Autoroute** y le daban la mínima puntuación posible, un 1. Los responsables de **Standard MSX** acusaban a **Infogrames** de haber abandonado al sistema MSX al haber incumplido sus promesas, e **Infogrames**, en boca de Christophe Sapet, acusaba a la revista de darle un trato desigual a sus juegos, lo que aprovecha la revista para airear que **Infogrames** pedía buenas críticas a cambio de invertir en publicidad, algo que pagaba en un plazo de 90 días según **Standard MSX**.

Standard MSX era más bien una revista "diferente", mucho más guerrera de lo habitual, algo que se podía permitir al no ser una de las grandes. Es por eso que su opinión no es que fuese tomada demasiado en cuenta, e **Infogrames** desoye cualquier crítica y decide reutilizar gran parte del código de **Mandragore** para realizar otro juego: **Omega Planète Invisible**. El mayor cambio era pasar de escenarios medievales a escenarios futuristas, pero por lo demás no ofrecía ninguna novedad y seguramente por eso pasó desapercibido. En esta ocasión, no hubo retraso en la versión MSX y salió poco después que la de Thomson TO5, la primera en aparecer.

Para terminar, tenemos **Hercule**, que parece ser exclusivo de MSX ya que no hemos encontrado ninguna otra versión. Pero los usuarios de otros ordenadores no debían de sentir demasiada envidia de este juego, ya que era bastante mediocre y, además, aunque en Francia fue editado en casete, a España llegó en formato cartucho, y más de uno debió de llevarse una desagradable sorpresa al descubrir en qué se había gastado 5.000 pesetas.

Hercule hace una recreación bastante peculiar de los trabajos de Hércules. En la primera parte tenemos una mezcla entre el laberinto del minotauro y el jardín de las Hespérides, porque sí, estamos en un laberinto, pero en él el objetivo es recoger las manzanas doradas del jardín, que no sabemos cómo han llegado allí. Además, suponemos que el enemigo es el minotauro, más que nada porque somos Hércules, pero lo que allí veremos será uno de los fantasmas del **Pac-Man**. Si logramos coger todas las manzanas podremos enfrentarnos al minotauro en lugar de huir de él, y tras superar este primer despropósito nos esperará una segunda parte en la que Hércules se dedicará a tirar flechas a los pájaros, sin un motivo aparente. Posiblemente, éste fuese uno de los juegos prometidos por **Infogrames** para 1984, de ahí la fecha que se ve en el menú inicial, pero finalmente se retrasó hasta 1985.

Como hemos podido ver, Francia fue un terreno abrupto para el MSX, en ningún momento se cumplieron las expectativas, ni en plazos ni en calidad de los títulos.

QUAND LA LEGENDE FAISAIT L'HISTOIRE...











MANDRAGORE



GRAND PRIX ARCADE - MINISTERE DE LA CULTURE

Une aventure fantastique
sur COMMODORE 64
et bientôt sur MO5 et MSX



AACKOSOFT
La locomotora neerlandesa



Hablar de Países Bajos y de MSX, en cuestión de software, es hablar de **Aackosoft**. No fue la única compañía neerlandesa que surtió de programas al estándar, como ejemplo tendríamos el caso de **Filosoft**, **Ashcom**, la propia **Philips** que algún juego produjo o **Radarsoft**, nacida en 1984 e inicialmente centrada en realizar juegos educativos para Commodore 64, será a partir de 1986 cuando entre en el MSX y en el MSX2, de la mano principalmente del programador Cees Kramer. También, y ya que estamos en 1985, podríamos citar a Tom Gerritsen que fue autor del **Yab-Yum**, un juego *amateur* y sin distribución oficial, pero que se las arregló para traspasar fronteras llegando a ser nombrado incluso por alguna revista española ¿El motivo? Era un juego de temática pornográfica y basado en uno de los burdeles más famosos de Ámsterdam: el Yab Yum Club.

Pero ninguna de ellas alcanzaría, ni de lejos, la importancia que **Aackosoft** tuvo dentro del software MSX. La compañía fue fundada en 1983 de la mano de Paul van Aacken y su cuñado, Guurt Kok, surgiendo el nombre de la conjunción de sus apellidos. Antes de embarcarse en esta aventura, van Aacken trabajaba como jefe de planificación en la compañía de ferrocarriles, mientras que Kok era químico y matemático en la universidad de Leiden. Ambos tenían que gestionar multitud de datos en sus trabajos y cuando Kok entró en contacto con los ordenadores se dio cuenta que esas máquinas podían facilitar enormemente su tarea. Emocionado, se lo contó a su cuñado, quien también vio la posibilidad de usar un ordenador para su trabajo para facilitar toda la tarea de gestión del personal disponible. Al solicitar a sus superiores la adquisición de un ordenador, van Aacken recibió un contundente “no” como respuesta, no veían la necesidad de realizar ese gasto.

Pero van Aacken decidió comprarlo por su cuenta, y así se embarcó en un viaje a Gran Bretaña donde compró un ZX-81, ya que todavía no se comercializaba en Países Bajos. A su regreso, llamó a su primo Wim, quien tenía conocimientos de programación en BASIC, para que le ayudase a comenzar a manejar la máquina. Tras el acelerado proceso de aprendizaje, en el que crearon un calendario, van Aacken comenzó a crear una base de datos, para darse cuenta al poco que lo que podía conseguir era excesivamente simple y no le serviría, quería lograr algo mucho más complejo, con posibilidad de calcular medias, realizar estadísticas… y poco a poco ese tipo de programas comenzaban a llegar a los Países Bajos. Van Aacken dedicó los siguientes meses a comprar programas y a asistir a reuniones por todo el país de los nuevos clubes de usuarios de ordenador, algo muy costoso, pero que hizo que se decidiese a crear software y comercializarlo.

JORGE GAUCHIA SOLER
(BILBAO)

Dices que tu amigo Juan Martínez de Barcelona, te recomendó nuestra revista... ¡Perfecto! La fama lo precede. Respecto a tu pregunta sobre si existen programas prohibidos al público, te contestaré que sí, que al igual que hay libros marginados por la censura, también es cierto que determinados vídeojuegos no se han distribuido comercialmente. ¿Un ejemplo? Una cinta sorprendente en su debido día, y una pieza de colección para el buscador de rarezas: YAB-YUM. EL contenido un tanto especial, y si nuestro redactor jefe lo permite, te lo simplificaré en unas cuantas frases. Se trata, simple y llanamente, de calmar el ardor de todas las que nos lo pidan, en un laberinto de habitaciones. Es indispensable, primero, alimentarse para cobrar fuerzas ante tanta euforia. Y, segundo, intentar satisfacer las necesidades de todas las presentes, evitando en lo posible que, varios rivales desperdigados por las habitaciones, alcancen a éstas y les den guerra en tu lugar. Debemos esquivar, como un problema más, el hecho de que nuestros contrincantes nos sorprendan por detrás, pues...; he aquí que subsiste una posibilidad de ataque hacia los rivales que consiste en colocarse estratégicamente enfrente suyo, y dándonos consuelo mutuo, soltarles una buena descarga mortal. Es curioso, como dato anecdótico más, el sonido emitente y largo de nuestras victorias sobre las mujeres, y... ¿a ver quién de tus amigos logra una mayor puntuación?

La revista española MSX Extra tratando de explicar el Yab-Yum sin ser demasiado explícitos.

El gran problema era que no tenían el dinero necesario para iniciar el proyecto, pero siempre quedaba la libreta de ahorros de sus hijos para tomar dinero prestado. Los inicios no fueron nada sencillos, realmente van Aacken sabía que no tenía la capacidad suficiente para crear software con la calidad necesaria, pero sí que confiaba en sí mismo como gestor, así que el primer objetivo era crecer para poder contratar empleados. Su actividad comenzó con la venta por correo, pedidos mínimos y aun así les consumía una gran cantidad de tiempo al tener que grabar artesanalmente cada una de las cintas, en ocasiones dos caras de 45 minutos con varios programas grabados, y las mujeres de van Aacken y de Kok cortando y pegando las etiquetas a mano. Cuando los pedidos pasaron de decenas a centenas, fue el momento de buscar copiadoras profesionales.



Paul van Aacken era consciente del problema que suponía la piratería, se estimaba que en los Países Bajos uno de cada tres programas que se vendían eran piratas, algo casi irrisorio comparado con otros países europeos, pero suficientemente dañino como para tenerlo en cuenta. El método que usa **Aackosoft** para combatirla no es ningún sistema anticopia por hardware o software, sino que lo que hace es ofrecer software a precios más bajos de lo habitual, estrategia que le funciona y consigue buenas ventas para Commodore 64, Spectrum y la gama de ordenadores de 8 bits de Atari. Parecía que ésa sería su mayor fuente de ingresos durante los siguientes años, pero en 1984, algo estaba a punto de cambiar en **Aackosoft** y en los Países Bajos.

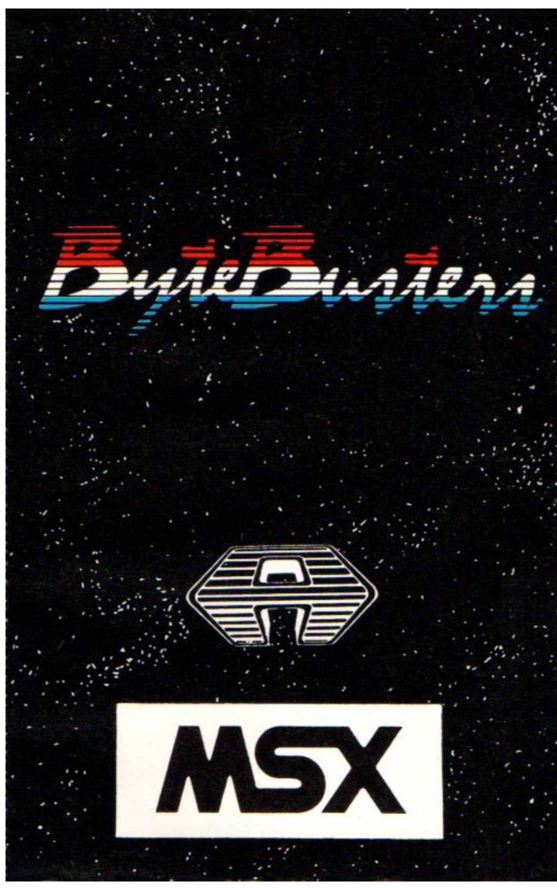


Paul van Aacken (izquierda) escenificando el acuerdo con Brandsteder Electronics. A la derecha está Gerald ten Velten, director comercial.

En este punto, **Aackosoft** está establecida con dos plantas de oficinas en Leiden y reciben la visita de responsables de **Brandsteder Electronics BV**, quienes eran los importadores en exclusiva de Sony para los Países Bajos (en 1991 pasarían a ser **Sony Netherlands**) y querían hablarles sobre el nuevo estándar que estaba a punto de desembarcar en Europa, querían que sopesasen la posibilidad de crear software para MSX. La idea de un estándar mundial convence a Paul van Aacken, más aún cuando posteriormente es la compañía **Philips** la que se pone en contacto con ellos, pidiéndoles igualmente software para el nuevo ordenador. Saber que **Philips** estaría con MSX significaba tener un éxito garantizado en los Países Bajos gracias al gran prestigio de la marca neerlandesa.

Aackosoft necesitaba contar con programadores, para así expandirse y llega a un acuerdo con **Livewire Software** para que les cedan a Dave Aron y Steve Course. La experiencia con los dos programadores británicos es tan positiva que finalmente pasan a ser parte de **Aackosoft** y desarrollan una actividad frenética durante este 1985.

Es momento ahora de hacer una pequeña aclaración sobre **Aackosoft** y las distintas marcas que creó. Primero está la propia **Aackosoft**, la compañía madre que englobaba a todas las demás. Después veremos a **The Bytebusters**, que es el nombre que tomó el grupo de programación propio de **Aackosoft.** Por último, **Eaglesoft** es el nombre elegido para la distribuidora, con una estética al estilo *made in USA*, asociaban a Estados Unidos con la calidad y el éxito, algo muy habitual a mediados de los años 80. No olvidemos que estamos en plena era Reagan y la marca USA se expande por todo el mundo, sobre todo a base de películas que la ensalzan hasta rozar el absurdo.



Bytebusters, el primer juego de Aackosoft para MSX.

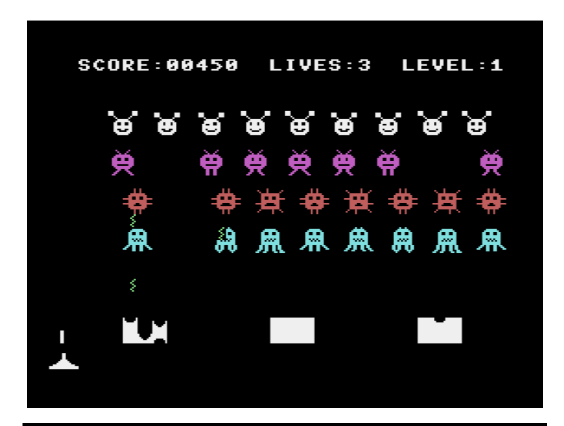
Para otra pequeña aclaración vamos a dar un salto en el tiempo hasta 1988, momento en el que **Aackosoft** crea el sello **Eurosoft**, que servirá principalmente como relanzamiento de sus propios juegos con un pequeño lavado de cara y con el título cambiado, seguramente para hacerlo pasar como software nuevo y tratar de que cayese así algún despistado. Es por eso que en muchos de los juegos que vamos a reseñar citaremos ahora también sus títulos bajo el sello de **Eurosoft**, y no los reseñaremos de nuevo al llegar a 1988 ya que sería repetir inútilmente lo que aquí podamos contar de cada uno de estos juegos.

Regresamos a 1984, concretamente a finales, momento en el que se publica el primer juego de la compañía y que dará nombre a su grupo de programación: **Bytebusters**. Realizado por Ben Kokx, era un clon del **Space Invaders** bastante modesto, con unos enemigos grandes que hacía que a poco que bajasen un par de escalones hacia nuestra nave se nos quedase un espacio excesivamente reducido para maniobrar. Además, su cadencia de disparo era bastante alta y eso, unido al poco espacio, era mortal para el jugador y también lo era que cada vez que te mataban una vida tuvieses que empezar la fase desde el principio, aunque sólo quedase un enemigo. El juego estaba realizado usando únicamente tiles y funcionando en modo bitmap, como un Spectrum, por ejemplo.



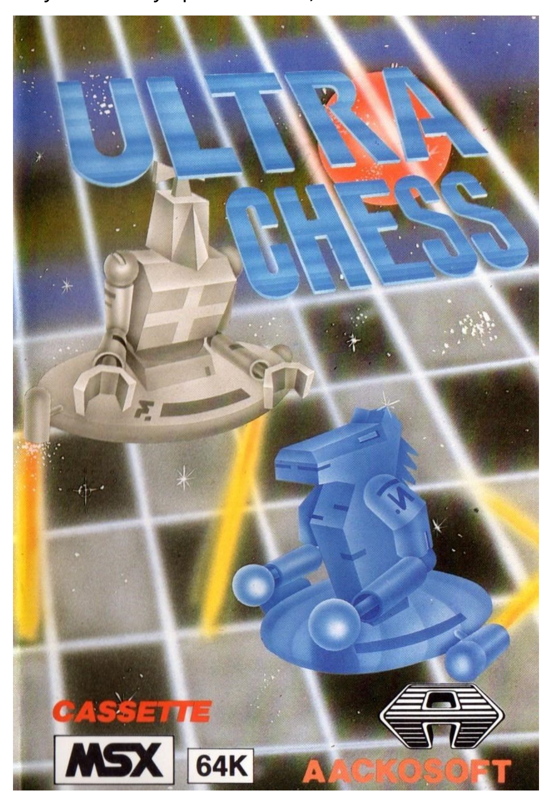
Space Busters

Clonar una recreativa como **Space Invaders** no sería una anécdota en **Aackosoft**. Poco a poco, iremos viendo cómo será algo bastante recurrente, e incluso sacarán el sello “Classics” con el que identificarán buena parte de estos clones. En una época en el que el copyright todavía se manejaba de forma laxa y las distancias entre Japón y Europa eran enormes, ya vemos que la copia descarada era algo extremadamente común.





Bytebusters y Space Busters, diferencias notables



La cara A de Mr. Seek Kaivosseikkailu con la versión Spectravideo, por la cara B estaba la versión MSX

El mismo Ben Kokx se "copió" a sí mismo, y ya en 1985 realizó **Space Busters**, un profundo lavado de cara a **Bytebusters**. Este nuevo juego ya iría incluido en la serie "Classics", Ben le añadió al juego música y también sonaba una voz digitalizada que terminaría siendo un sello de identidad de los juegos de **Aackosoft**. Quien programaba los *samples* era Ronald van der Putten, apodado *The Eat Machine* por su pasión por las hamburguesas, y el dueño de la voz era el propio Ronald van der Putten, salvo alguna aportación de René Neuteboom, tal y como se acredita en un juego que veremos más adelante: **Jet Bomber**. René no era programador, sino que estaba en la parte logística de la empresa.

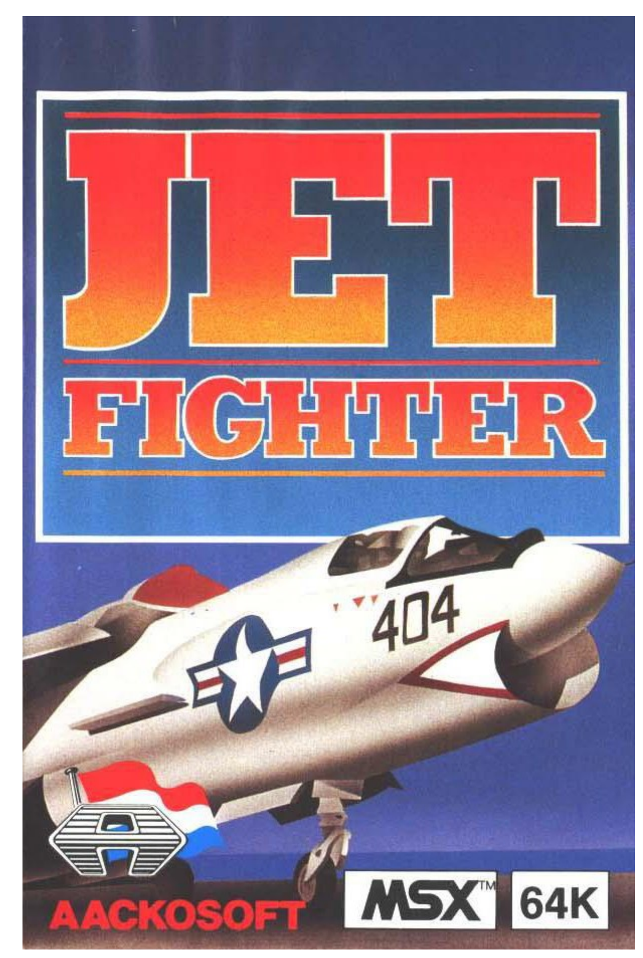
Además de las mejoras sonoras, el juego también mejoraba notablemente en el aspecto gráfico, ahora los enemigos tenían un tamaño más acorde a lo que el juego pedía y se usaban *sprites*, para una mayor suavidad de movimientos y mejor detección de colisiones. Ahora sí que cuando te mataban continuabas cada fase en el mismo punto, y los enemigos ya no eran unas metralletas espaciales. En definitiva, un juego muy mejorado, aunque siguiese siendo un **Space Invaders**.

También fue reutilizado **Ultra Chess**, reapareció en 1986 con el nombre de **The Chess Game** y en 1988, ya con el sello de **Eurosoft**, como **Chess Player**. Un juego de ajedrez de nivel bastante bajo, a poco que el jugador tuviese conocimientos de ajedrez no sería demasiado difícil derrotar al ordenador. También de sus inicios es **Cosmonout (Algebra)**, para cumplir la cuota de juegos educativos, pero no está preservado así que no podemos aportar más datos.

En febrero del 85, van Aacken anunciaba en la revista neerlandesa **MSX Computer Magazine** que su empresa estaba trabajando en conectar dos MSX entre sí para poder intercambiar datos, e incluso para que pudiesen jugar dos personas con un simulador de vuelo. Dicho y hecho, aproximadamente en julio publicaban **Jet Fighter**, programado por el dúo británico Steve Course y Dave Aron. Para recrear los aviones en 3D, fabricaron modelos de estos en plástico, para posteriormente fotografiarlos desde distintos ángulos y digitalizar las imágenes de forma rudimentaria, a mano con la única ayuda de un papel cuadriculado transparente.



La opción más interesante de **Jet Fighter** era la anunciada por van Aacken: la posibilidad de conectar dos MSX. A la hora de la verdad esto supuso más de un problema, el proceso se realizaba con un cable que se conectaba a los puertos de joystick de ambos ordenadores, pero tengamos en cuenta que esto era algo novedoso y los programadores tuvieron que aprender sobre la marcha. Además, para desilusión de los creadores, **Aackosoft** desechó la idea de incluir un cable con cada unidad vendida, ya que creyeron que eso aumentaría en demasía el coste del juego. En su lugar, incluyeron instrucciones para que cada usuario se construyese en casa su propio cable, pero esto no pareció ser una buena idea y al menos la misma **MSX Computer Magazine** fue incapaz de conseguir que dos MSX pudiesen interactuar con el mismo juego.



Jet Fighter

Lo que más tenía de simulador de vuelo **Jet Fighter** era el cuadro de mandos que se podía ver en pantalla, aunque realmente tenía una función casi meramente estética. A la hora de la verdad, el juego se centraba en la acción y parecían haberse olvidado de calibrar bien el nivel de dificultad, ya que el ordenador siempre partía con una gran ventaja respecto al jugador. Mientras que nuestra nave tenía que alternar varios modos de vista para poder esquivar los satélites, el ordenador iba sin interferencia alguna directo hacia nuestra base. Una desventaja que estropeaba la experiencia. De todas formas, **Jet Fighter** inicia la costumbre de incorporar voces digitalizadas, en cierta manera podríamos considerarlo el primer juego que lleva plenamente el sello de **Aackosoft**.



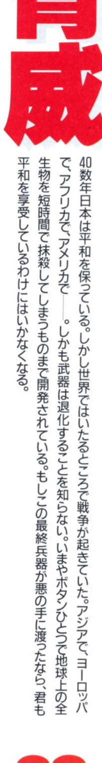
Algo más de simulador tenía **Flight Deck**, realizado por los ya conocidos Ben Kokx y Dave Aron y publicado también para Commodore 64. Un juego consistente en despegar desde el portaaviones para localizar la base terrorista en una isla y proceder a su bombardeo. Al año siguiente, 1986, se publicaría una segunda parte al estilo **Aackosoft**, porque, tal y como ya hemos visto con el **Space Busters**, se trataba del mismo juego con algún detalle cambiado, un mapa un poco más extenso y una voz femenina en lugar de la masculina. Esta práctica de revender el mismo juego sería el punto más reprochable de la carrera de **Aackosoft**.

El juego se dividía en tres vistas que podíamos alternar con las teclas de función para así llevar a buen término nuestra misión, curioso era el momento inicial en el que teníamos que arrastrar los aviones con nuestro vehículo para colocarlos en posición, se ve que pretendían incluir todos los detalles. Después el siempre temido momento del despegue, que en los simuladores suelen ser un caballo de batalla, y por último a volar y fotografiar para después bombardear la zona una vez localizada. Aunque la autoría está dividida, analizando el modo en el que usa los *tiles* casi podríamos afirmar que tiene más la mano y el estilo de Ben Kokx.



Flight Deck





Flight Deck no sería el único, pero es uno de los juegos de **Aackosoft** que despertaron el interés suficiente como para ser exportados a Japón, distribuidos por **Ponyca** en formato cartucho. Pero que el juego trapasase fronteras no debió de coger por sorpresa a una revista como **Radio Amateur Magazine**, que en un ejercicio de chovinismo llegó a decir que “parece que Aackosoft ya domina definitivamente la programación para MSX. Si pones la imitación de '**Space Invaders**' **Bytebusters** al lado de este nuevo **Flight Deck**, te sorprenderá lo rápido que esta casa de software se ha abierto camino hasta la cima mundial absoluta en el campo del MSX”.

Parece que en **Aackosoft** más de uno tenía obsesión con los aviones, porque también en octubre publicaban **Jet Bomber**. Era un nuevo trabajo de Steve Course, clonando el arcade **Zaxxon** y convirtiéndose así en la tercera versión que aparecía en MSX, y las tres publicadas en un corto espacio de tiempo (recordemos que estaban la oficial de **Pony Canyon** y la de **Philips**). La versión de Steve destacaba por la música, no sólo porque era buena, es que usaban con descaro la melodía principal de **La Guerra de las Galaxias**, práctica que repetirían en el futuro.

Aparte de ser un clon no autorizado ¿era una versión de calidad? Pues sí, bastante, estaría por encima de la de Philips y casi a la par que la versión japonesa. Sí que se diferencia respecto al arcade en que elimina las zonas de esquivar obstáculos, como los muros, en lugar de eso ofrece lo que llama zonas de bombardeo en las que nuestra nave se elevará y en lugar de disparar frontalmente comenzará a soltar bombas, pero no nos enfrentará a enemigos terrestres, sino aéreos, por lo que se convertirán en zonas de habilidad al no poder derribarles y únicamente poder esquivar. En definitiva, **Jet Bomber** se centraba más en hacernos apuntar y disparar.

Estábamos ante otro juego que fue reeditado en 1988, y no se les ocurrió otra cosa que renombrarlo como **Jet Fighter**, igual que el juego que ya hemos citado anteriormente. Todo un alarde de originalidad.

Último juego aparecido en octubre, y de nuevo un vehículo aéreo como protagonista: **North Sea Helicopter**. Éste sí que era un simulador con todas las letras, y con toda la dificultad que entraña pilotar este helicóptero. El objetivo es rescatar a los hombres que han caído al agua debido a la explosión en la plataforma petrolífera en la que trabajan, para ello hay que lograr sobrevolar su posición y soltar el gancho para que se puedan asir a él y así subirlos. El juego también simula situaciones como viento fuerte o rescate por la noche, reduciendo enormemente la visibilidad, en ese sentido también era bastante completo.

Su punto más fuerte podría ser la inmersión que se puede llegar a conseguir en él, teniendo en cuenta que estamos ante un juego de 8 bits, gracias al uso de las voces digitalizadas con las que nuestro copiloto nos guía y a la posibilidad de usar un método de control muy novedoso para un MSX. Éste consistía en conectar dos joysticks al ordenador, y así con el conectado al primer puerto (el juego recomendaba colocarlo a la izquierda) controlábamos la potencia del rotor principal y el de cola, mientras que con el joystick del segundo puerto (a la derecha) controlábamos la inclinación del helicóptero, aunque también se podían usar los cursores para sustituir al segundo joystick. Otra novedad era que **North Sea Helicopter** incorporaba un test para comprobar que el joystick funcionaba correctamente, algo que **Aackosoft** volvería a incluir en títulos posteriores.



Un juego más complejo que requirió de un equipo más amplio de lo habitual. El diseño del juego corrió a cargo de Mark Eyles, la programación del ya archiconocido Steve Course, aunque con el apoyo de Feri Nemeth, programador cuyo nombre (Feri es diminutivo de Ferenc) y apellido apuntan a que es húngaro, y no será el único húngaro que veamos por **Aackosoft**. El sistema de voces digitalizadas era, como siempre, de Ronald van der Putten y la música de nuevo era una copia, en este caso de la serie de televisión **MASH**.

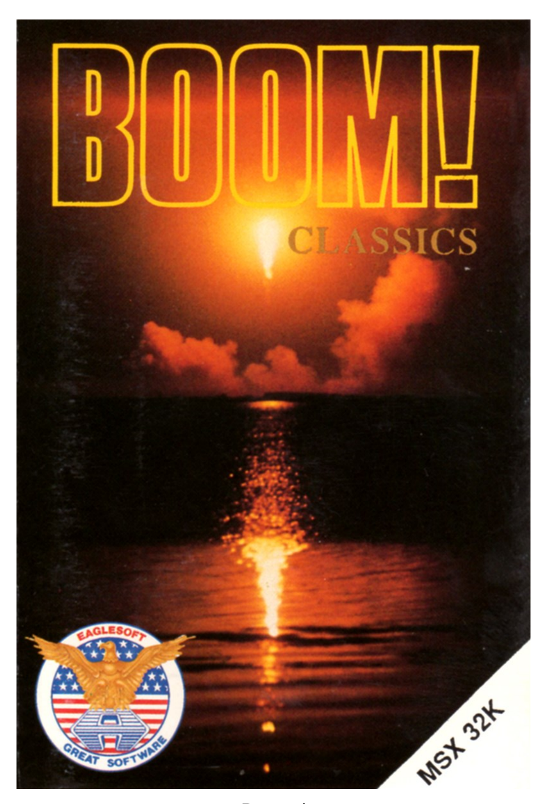
También tuvo su particular renacimiento en 1988, cambiando su título por **Search and Rescue**.

Llegamos a diciembre y a los dos últimos juegos de **Aackosoft** para este 1985. El primero es **Boom!**, de nuevo con el incombustible Steve Course, contando esta vez con Michael Anderson para la realización de los gráficos. Es de la serie "Classics", así que ya sabemos que lo que nos encontraremos es un clon de una recreativa, y en esta ocasión se trataba de **Galaxian**.



¿Cuál es la explicación para que **Aackosoft** hiciera varios simuladores casi simultáneamente? Pues la respuesta tiene nombre y apellidos ingleses: Mark Eyles. Sí, el anteriormente miembro de **Quicksilva** también tuvo relación con **Aackosoft**.

Una vez cerrada la etapa inicial de **Quicksilva** con Rod Cousens al frente, Christine Meir, empleada de la compañía, encontró trabajo en **Aackosoft** y les propuso que contratasen a Mark Eyles como diseñador. El trato consistió en que Mark pasaría una semana al mes en los Países Bajos, y en el tiempo en el que estuvo involucrado fue el responsable de **North Sea Helicopter**, **Jet Fighter** y **Flight Deck**.



Boom!

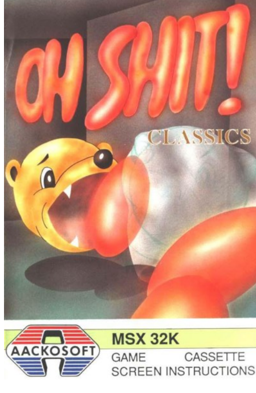
Curiosamente, este **Boom!** usaba el mismo sistema que el original de **Namcot** para representar a las naves rivales, ambos los representaban como *tiles* para evitar el parpadeo hasta el momento en el que abandonaban la formación y se lanzaban a por nosotros, entonces pasaban a ser *sprites* para así tener un movimiento más fluido. Por una vez, el juego europeo gana al original japonés en lo que a la suavidad del movimiento de los enemigos se refiere, ya que, como ya sabemos, los *tiles* en MSX se mueven en bloques de 8 píxeles tal y como vemos en la versión de **Namco**, pero en la versión de Steve Course se usa el truco de definir *tiles* desplazados cuatro píxeles para simular un movimiento algo más suave al irlos alternando.

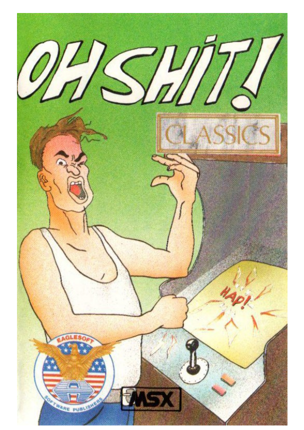
Donde se desmarca del original es también en la relación de aspecto, Steve renuncia a simular una relación 3:4 y usa todo el ancho de la pantalla, pudiendo así representar oleadas de enemigos más numerosas. Salvando esa diferencia, la versión de Steve es totalmente fiel al original, aunque también es cierto que estamos ante un arcade de 1979 y su complejidad no da para muchas más comparaciones.

También **Boom!** tuvo su reedición en 1988, pero debieron de pensar que el título del juego ya era inmejorable, así que volvió a aparecer con el mismo nombre.

El último juego de este año es también de la serie “Classics” y es también de Steve Course, que sin duda se ganó su jornal con todo lo que trabajó en este 1985. El nombre era **Oh Shit!**, era un clon del **Pac-Man** y ya desde su salida se preveía que causaría revuelo en Reino Unido, aunque finalmente no sucedió nada porque el juego llegó allí renombrado con un más elegante **Oh No!** También hubo que cambiar la voz digitalizada de René para adaptarse al nuevo título, de poco hubiera servido cambiar la portada si después te encontrabas a un neerlandés gritando “oh, mierda” cada vez que te mataban. También la portada sufrió varias modificaciones en el tiempo, aunque aquí sin razón aparente ya que no parecían ser de ningún modo ofensivas o copiadas de algún sitio, ni siquiera la que aparecía con el protagonista en pantalla comiendo un coco, ya que su imagen recordaba más a la de un oso que a la de Pac.







La variedad de portadas de Oh Shit!



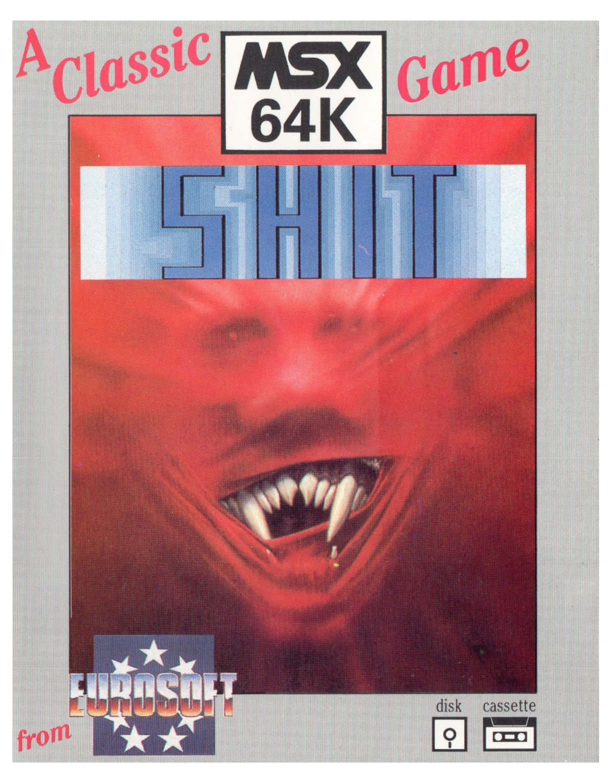
Volvemos a uno de los temas recurrentes en este repaso por el software de MSX: los clones de **Pac-Man** y el comportamiento de los fantasmas, que aquí se llaman Joey, Paul, Willy y Franky. Entonces, viendo su movimiento comprobamos que no son perseguidores pertinaces, ahí damos un punto a favor de Steve Course, y parece que ha implementado incluso el momento de reseteo de su movimiento que veíamos en el arcade original, donde pasado un tiempo los fantasmas cambiaban de rumbo y se iban a sus esquinas, aquí hacen algo similar aunque no se va cada uno a su zona. Sin embargo, tampoco se aprecia una diferencia de comportamiento entre los fantasmas, y todos parecen reaccionar de la misma forma con relación a nuestra posición cuando llegan a una intersección.

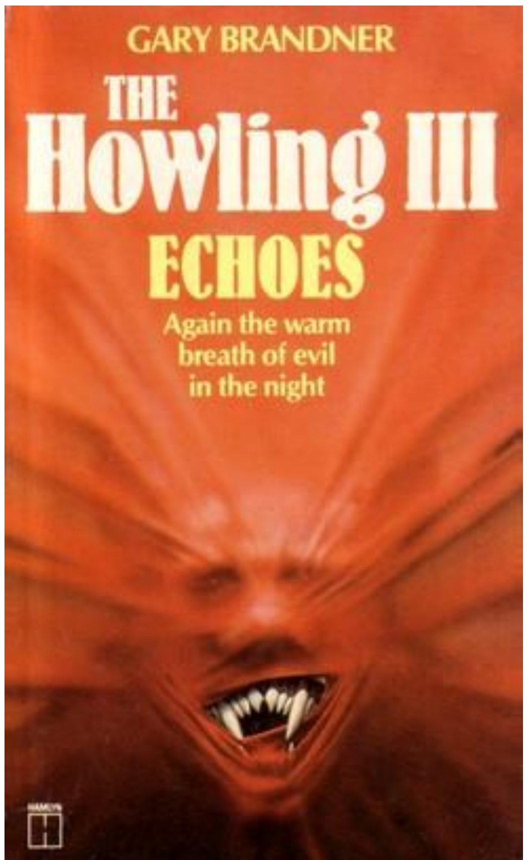
El punto negativo sería cómo el juego va aumentando la dificultad según avanzamos niveles, los fantasmas son cada vez más rápidos llegando hasta niveles absurdos en los cuales el jugador no tiene nada que hacer, ya que irremediablemente va a ser cazado. Esto acorta la vida del juego ya que esos niveles avanzados son muy frustrantes. Pese a eso, estaríamos ante un buen clon de **Pac-Man** por la calidad de los gráficos, totalmente calcados del original incluidos los interludios entre algunas fases, y por la diversión que ofrece en los primeros niveles.

El juego fue también publicado para Spectrum, y la versión MSX tuvo su oportuna reedición en 1988 bajo el explícito nombre de **Shit**. La voz digitalizada tuvo que ser recortada para ajustarse al nuevo título y la nueva portada estaba copiada de *The Howling III*, un libro de Gary Brandner.

A finales de 1985, Dave Aron regresa a Mánchester para continuar sus estudios en la universidad (Ciencias de la Computación), Steve Course se queda, pero al poco se le uniría otro amigo de ambos: Simon Davies. Dave aprovecharía las siguientes vacaciones para crear un par de juegos, los cuales ya comentaremos. Pero antes de eso, al poco de su regreso a Mánchester, Dave recibió una llamada desde los Países Bajos debido a un problema que se había encontrado **Aackosoft** cuando quiso exportar alguno de sus juegos a Japón, en formato cartucho. El problema era que con el fin de ahorrar el mayor espacio posible, parte del código de Dave era automodificable, pero esto no podía funcionar correctamente en cartuchos al ser memoria ROM (memoria de sólo lectura).

Una vez revisados los juegos de **Aackosoft** en 1985, podemos llegar a la conclusión de que más que software neerlandés, en buena medida estamos ante una extensión del software británico gracias al intenso trabajo de Steve Course y Dave Aron durante todo el año, continuación del que iniciaron en **Livewire**.





Shit y la portada plagiada


OTROS PAÍSES
Expandiéndose por Europa

Dentro de su expansión por toda Europa, el MSX iba consiguiendo dispares cifras de ventas en cada país y, en consecuencia, también se creaban videojuegos en distinto número según esas mismas cifras de ventas y según la industria que ya existiese en los distintos países. Así es como podemos explicar que en un país con más industria como Alemania el software MSX fuese prácticamente anecdótico, debido a las bajísimas ventas de ordenadores MSX, mientras que en otros como Finlandia o Italia sí que encontremos algo más de producción, aunque de forma bastante pintoresca en el caso de Italia y casi artesanal en su distribución en el caso finlandés. En estos tres países nos centraremos en el repaso a este 1985.

Es curioso que en un país tan grande como Alemania, a la hora de hablar de juegos para MSX ya no es que nos tengamos que centrar en una sola compañía, es que casi tenemos que hablar de un único hombre: Volker Becker. Antes de él, lo único que hemos podido encontrar ha sido un juego lanzado bajo el sello **Spectravideo** en 1984, **Jungle Jim** de Bernd Jöllenbeck. Un juego creado enteramente en BASIC, con música de la película **Carros de Fuego** y una conversión no oficial del arcade **Jungle King,** posteriormente llamado **Jungle Hunt** cuando se lanzó una nueva versión eliminando el grito de Tarzán y demás referencias al personaje, empezando por el mismo título: "El Rey de la Jungla". Conversión muy simplificada, ya que renuncia completamente al *scroll* y representa cada fase en una única pantalla estática. Un juego al que sólo se le encuentra sentido por salir en un año tan temprano, pero que podría haber sido perfectamente un listado de una revista. Lo mismo ocurría con el **Juno Lander** del mismo autor, también programado en BASIC y también plagiando una recreativa, en esta ocasión **Lunar Lander** de **Atari**.





En arcade quedaba más espectacular

Centrándonos ya en Volker Becker, llegaba al MSX en lo que él mismo definía en msx.org como su recta final en los ordenadores. Volker llevaba ya años inmerso en este mundillo, desde que en la universidad comenzó con el FORTRAN y las tarjetas perforadas, y de ahí a tomar contacto con los Commodore PET para realizar pequeños trabajos en BASIC. Durante las vacaciones, Volker tuvo que calmar sus ansias de seguir programando adquiriendo un Sinclair ZX80, el ordenador que más se ajustaba al reducido presupuesto de un estudiante. Pero pronto se le quedó pequeño y llegó el momento de decidir entre un Commodore 64 y el Texas Instrument TI99-4A. El segundo era notablemente más caro que el primero, pero tenía un procesador de 16 bits y eso fue lo que atrajo a Volker.

Con su flamante **Texas Instrument**, Volker comenzó a realizar pequeños programas que enviaba a las revistas del sector, ganándose así unos ingresos extras. Se creó su propia oficina en casa, con una aparatosa impresora matricial que usaba para imprimir los listados, y durante meses enviaba programas de forma regular, labrándose un pequeño nombre dentro del mundillo de la informática.

La recepción del **Texas Instrument** no fue la esperada, y pronto se fue abandonando por lo que Volker tuvo que decidir cuál sería su próximo ordenador. Descartó los IBM PC por su coste, inasequible para un ciudadano de a pie, y fijo sus ojos en un nuevo estándar del que comenzaban a llegar noticias a Alemania, el MSX. Ansioso por tenerlo entre sus manos, Volker compró un **Sony Hit-Bit** en la misma semana de lanzamiento en Alemania.



Solaris y el Buck Rogers

Al mismo tiempo, **Microsoft**, en su política de dar a conocer el nuevo estándar, organizaba seminarios para ofrecer información sobre el MSX. Gracias a su reciente pasado como programador de **Texas Instrument**, Volker ya era conocido y recibió una invitación para asistir a uno de estos seminarios y allí recibió el libro de datos técnicos del MSX, donde se describía la BIOS al completo. Con esa información comenzó a crear pequeños juegos para MSX.

Pese a que el MSX en Alemania fue un sonoro fracaso, Volker fundó un club de usuarios de MSX, el Club MSX-Computer Anwender Deutschland, que llegó a contar con 100 miembros, pero que desafortunadamente duró apenas dos años.



Wheels en plena curva

En este 1985, Volker publicó numerosos juegos en las revistas especializadas que surgieron en su país, como la **MSX Revue**, pero también publicó para revistas de los Países Bajos, donde la situación del MSX era diametralmente opuesta a la que había en Alemania. Algunos de estos juegos fueron posteriormente relanzados por **Odín Software**, en packs de 10 juegos, y anteriormente por **Computronic**, donde Volker Becker usaba el pseudónimo de **Tronic Soft**. Durante todos estos años fueron varios los nombres con los que Volker firmó sus juegos, el ya nombrado **Tronic Soft**, **VB Software, Microland** o **Ce-Tec** entre otros.

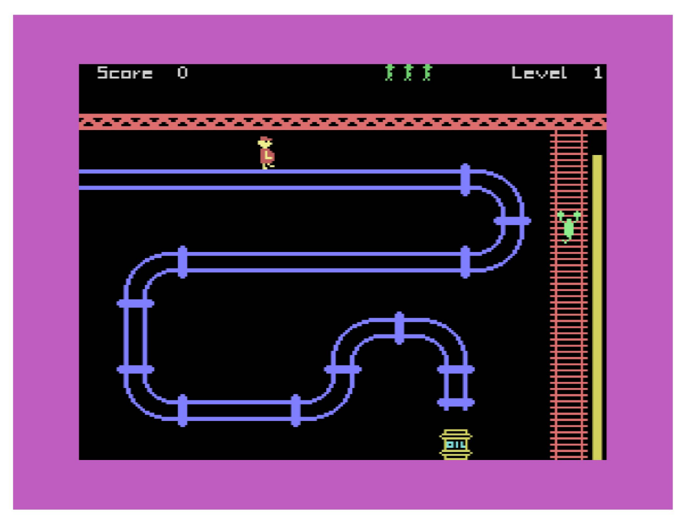
Algo que no nos tiene que sorprender es que los juegos de Volker Becker eran, en su gran mayoría, adaptaciones no oficiales de arcades. Como ya hemos ido viendo durante estos primeros años, ésta era una práctica extremadamente extendida y es algo que tenemos que tomar como natural, ya que nos encontramos en los primeros años y las referencias sobre cómo crear videojuegos y las temáticas que podían adoptar se estaban todavía expandiendo, era todavía un mundo por descubrir y la mayoría de nuevos programadores tomaban como referencia a los pioneros de los arcades.

Así tenemos a **Solaris**, que es un clon de la fase de habilidad del **Buck Rogers**, meritorio para haber sido hecho en BASIC aunque excesivamente quisquilloso con las colisiones con los pivotes. **Star Fight**, basado en la escena del pasillo de la Estrella de la Muerte de **La Guerra de las Galaxias**. **Wheels**, un juego de carreras de coches que implementa bastante bien una sensación de tridimensionalidad, de nuevo, meritorio haberlo hecho en BASIC.



Zirkus, tras los pasos de... Circus

Zirkus no engañaba con su nombre, clon de la recreativa **Circus** de **Exidy** en la que teníamos que hacer explotar los globos que circulaban por la parte superior, ayudándonos con un trampolín para poder alcanzarlos. De nuevo, sus mayores problemas son el movimiento de nuestros personajes y la colisión de ambos con el trampolín, teniendo que ajustar bastante y tener cuidado. **Miraculus** era un **Centipede**, su mayor originalidad era que ofrecía cuatro niveles distintos de dificultad. **Moon Race** era, efectivamente, el **Moon Patrol**. **Flying Rescue** copiaba la **H.E.R.O.** de **Activision**, incluso imitaba la opción que solían dar sus juegos de comenzar en niveles avanzados. La caverna que teníamos que recorrer para rescatar a la chica era siempre la misma, pero iba incluyendo obstáculos para que en cada nivel el recorrido que teníamos que seguir fuese siempre distinto.



Pipeline con nuestro orondo protagonista

Pipeline salía casi a la par que el **Splash** de **Mastertronic**, lo más lógico es pensar que el de Volker Becker estaba basado en el **Super Pipeline** de Commodore 64, al igual que el **Splash**, ya que recordemos que era un ordenador tremendamente popular en Alemania. Por su parte, **Rabbit Walk** suponía retomar gran parte del código de **Wheels** para cambiar el coche por un conejo, en ambos casos la referencia más próxima parece ser el **Antarctic Adventure**.

El trabajo de Volker Becker continuó en los siguientes años, la llegada de los PC no le detuvo, sino que al ser consciente de que los disquetes podían ser leídos por los PC y por los MSX, comenzó a trabajar en el PC para trasladarlo posteriormente al MSX. Lo que sí significó el fin de Volker en MSX fue la llegada de Windows 3.0 y Office, ambos cambiarían la perspectiva de las empresas sobre lo que un ordenador podía hacer y suponía también el fin de una informática más artesanal. Volker tuvo que cambiar de trabajo y reorientar su vida, alejándole definitivamente del MSX y de la programación de videojuegos.



Primer nivel de Space Satellite, acierta el nombre de la estrella y haz un buen aterrizaje

La situación en Finlandia era distinta, el MSX gozaba de una mejor implementación que en Alemania, algo no muy difícil de lograr, y en cuanto a casas de software estaba **Teknopiste Oy**, una empresa de electrónica fundada en 1969 y que a principios de los 80 se había convertido en la importadora oficial de **Spectravideo**. Con la llegada de los 728, compatibles MSX, **Teknopiste** comenzó a comercializar juegos en casete, en los que en una cara estaba el juego para **Spectravideo**, y en la otra el mismo juego pero compatible con MSX.



La cara A de Mr. Seek Kaivosseikkailu con la versión Spectravideo, por la cara B estaba la versión MSX

Con esos nuevos **Spectravideo** que aterrizaban en Finlandia se regalaba el **Space Satellite**, realizado por Ari Anturaniemi, un juego de habilidad cuya mayor dificultad era descubrir las teclas que había que usar, y también recordar que había que usar las mayúsculas, porque las minúsculas no las reconocía. El juego está en finlandés, por lo que es muy complicado que nadie que no conozca la lengua pueda avanzar, y al principio nos dará el nombre de cuatro estrellas que habrá que memorizar, porque para comenzar la misión habrá que teclear una de ellas, en caso contrario se acabó la partida. Si lo logramos, comenzaremos en el primer nivel que es muy similar al arcade **Lunar Lander**.

El nivel 2 ya es menos complejo, punto de mira y a disparar al alienígena. En el nivel 3 llegamos a la estrella y toca tirar de habilidad para recorrer los túneles subterráneos en busca del satélite perdido. Una vez recuperado toca el camino inverso, volver al nivel 2 y al nivel 1 con el satélite a cuestas y comprobar si hemos acertado con el correcto o si hay que ir a una de las otras tres estrellas. Bastante engorroso el sistema de teclear la estrella, y cuando controlamos directamente a la nave tampoco destacan ni los gráficos ni el control, bastante tosco el juego en general y no era precisamente la mejor manera de presentar el Spectravideo 728.



Mr. Seek Kaivosseikkailu de Jari Paulin era un juego de exploración subterránea, pasadizos y escaleras que debíamos atravesar para encontrar el tesoro, teniendo que coger alimentos por el camino para no desfallecer, si esto llegaba a pasar primero veríamos al personaje con un bastón caminando más despacio. El juego fue hecho primero para Spectravideo, Jari hizo la conversión a MSX en un par de semanas gracias a la documentación que le facilitó **Teknopiste**.

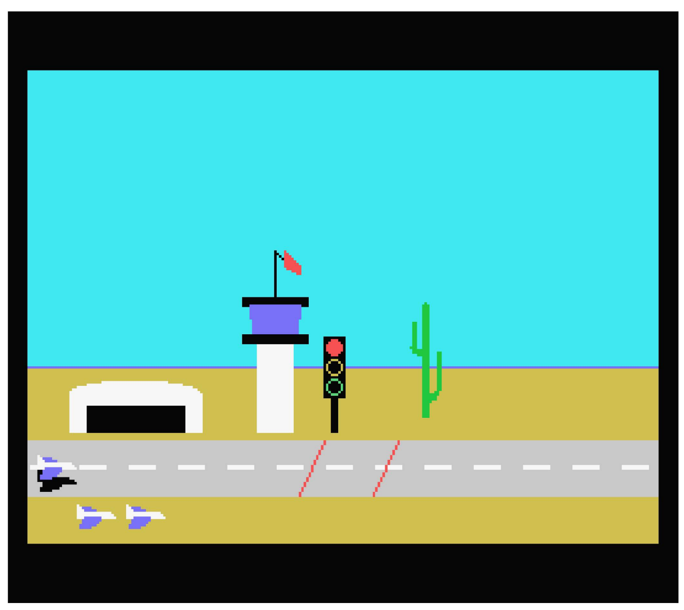
En Finlandia hubo hasta una saga, la de Bomulus, compuesta por tres títulos: **Bomulus ja Beduiinit**, **Bomulus Atomivakoojana** y **Bomulus and the Lost Crown.** Los tres juegos fueron creados por Sampo Suvisaari, quien había comenzado en el mundo de la informática con un ZX-81 y su escaso kb de memoria. Pronto dio el salto al ZX Spectrum, donde realizó sus primeros juegos y siendo uno de ellos, **King Rat**, publicado en la revista **Mikrobitti** en formato listado.

La llegada del Spectravideo 328 al mercado finlandés supuso también el acceso a un BASIC más avanzado y a poder usar *sprites* para los personajes de sus juegos, y con él nació **Bomulus ja Beduiinit**. Sampo Suvisaari visitó la oficina de **Teknopiste** en Helsinki para ofrecer el juego, tenía por entonces 15 años. La empresa lo recibió de buen grado al ser una oportunidad de promocionar con producto local la gama de ordenadores que ellos mismos importaban y distribuían.

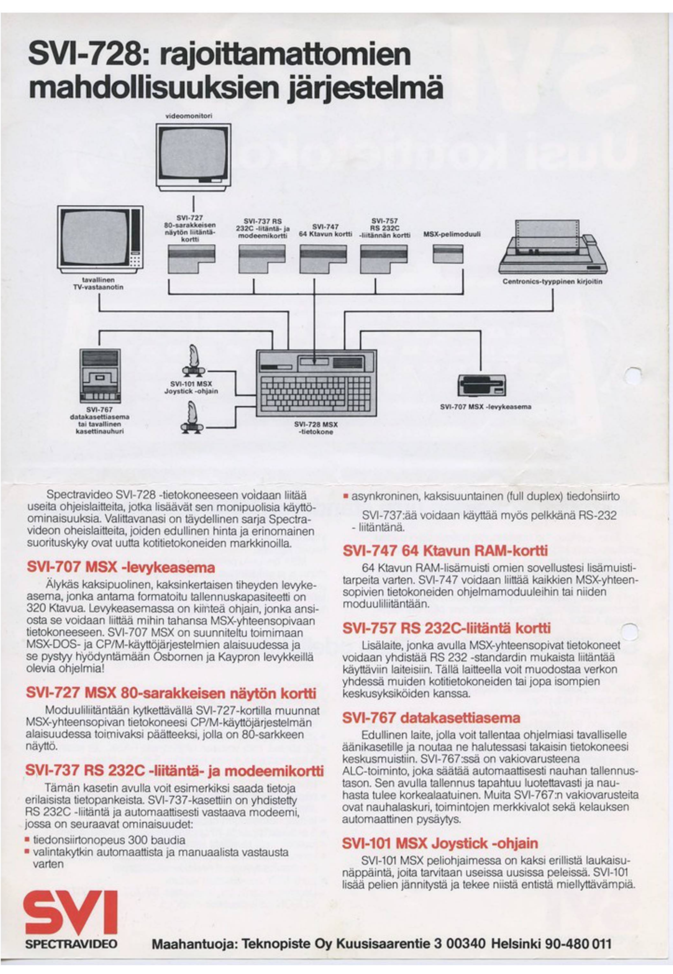
Bomulus ja Beduiinit era un juego muy sencillo, en el que Bomulus, situado en la parte derecha de la pantalla, se encontraba en un desierto y tenía que sobrevivir al ataque de los beduinos que agitaban amenazantes sus sables. Debía esquivarles o bien golpearles en la mano para desarmarlos. El juego fue comercializado, al igual que ocurrió con el juego anterior, en el mismo casete para Spectravideo 328 y MSX.

Teknopiste ofreció algo de información técnica a Sampo, dándole además como pago por el juego algunos periféricos entre los que se encontraba una unidad de disco, mucho más rápida y fiable que el casete.

Ya con mejores medios y algo más de documentación, Sampo Suvisaari realizó la segunda parte de las aventuras de Bomulus: **Bomulus Atomivakoojana.** Lamentablemente, al igual que ocurre con la primera parte, no se conserva una copia digital para poder analizarlo, lo único que tenemos es el testimonio del propio autor que describe el primer nivel como un *shoot' em up* inspirado en **Zaxxon** con una perspectiva pseudo 3-D, siendo el segundo nivel un juego al estilo **Donkey Kong**, en el que Bomulus tenía que llegar hasta una bomba para desactivarla.



Captura de Bomulus Atomivakoojana confirmada por el autor del juego, la única que se conserva



Publicidad de Teknopiste con productos Spectravideo y MSX

La tercera y última parte, **Bomulus and the Lost Crown**, se publica ya en 1986, pero la incluiremos en este repaso. Lo primero que llama la atención es que tanto en el juego como en el título se usa el inglés en lugar del finlandés, en un intento por exportar el juego. Sin embargo, la salida del juego al mercado internacional fue muy tímida, y además este título fue el último de **Teknopiste**.

El juego era una aventura típica de mediados de los 80, movíamos directamente a nuestro personaje y podíamos llevar únicamente un objeto de cada vez, si cogíamos otro el primer objeto regresaría automáticamente a su lugar original. Lo que podía resultar algo engorroso eran los controles, ya que el juego no reconoce las diagonales. Además, pese a llevar a una especie de caballero, no tendremos modo alguno de defendernos y las interacciones se realizarán tocando. La poca variedad de los gráficos hace que la mayoría de las habitaciones parezcan iguales, así que se convertirá en un monótono paseo mientras tratas de resolver algunas de las situaciones que el juego plantea. Pese a todo, nos encontramos con el mejor juego finlandés que hemos podido analizar para la realización de esta obra, y es cierto que no se encuentra tan lejos de otros juegos europeos realizados uno o dos años antes.



Bomulus and the Lost Crown, el inicio de la aventura



Miner Machine

El nombre de Bomulus venía de un reportaje en televisión sobre la venta de datos personales entre empresas de marketing. El entrevistado comentaba que uno de sus experimentos fue entregar un folleto en el que había dado los datos con el nombre inventado de Bomulus, para poder investigar la trazabilidad de la red de intercambio de datos. Esta persona había escogido Bomulus por ser llamativo y único, y como Sampo quería un nombre distinto para su personaje, recordó el reportaje y escogió para su protagonista el nombre de Bomulus.

El relevo de **Teknopiste** en Finlandia lo tomaría **Triosoft**, realizando un par de juegos para MSX a partir de 1986. Si antes hemos dicho que el autor de **Bomulus** no consiguió traspasar sus fronteras, no ocurrió lo mismo con el dúo formado por Mika Savolainen y Timo Weckroth, después de un par de juegos conseguirían colocar en 1987 su **Miner Machine** para que lo distribuyese la neerlandesa **Aackosoft**.

Como **Boss Company** realizarían en 1986 el juego **Tank**, un clon del **Battle Tank** bastante simple en el que sólo se puede jugar en modo uno contra otro y no se pueden destruir los muros para abrir nuevos caminos. Para **Triosoft** crearían **Roller**, que nos saludaba con el *Himno a la Alegría* de Beethoven, un juego de plataformas en el que controlábamos una pelota saltarina muy inspirada en la calabaza del **Cauldron II**, juego de 1986 mientras que **Roller** se publica en 1987. **Roller** suponía un salto cualitativo respecto a su anterior juego, con mejores gráficos y una jugabilidad mucho más elaborada.

El otro juego publicado para MSX por **Triosoft** fue **Talvisota** en 1987, programado por Oli Kainulaisen. **Talvisota** es como se conoce a la Guerra de Invierno desarrollada entre 1939 y 1940 enfrentando a Finlandia y la Unión Soviética, debido a que esta última quería anexionar territorios finlandeses alegando motivos estratégicos de seguridad. Es por eso que **Talvisota** era un juego de estrategia en la que, controlando a las tropas finlandesas, el objetivo era repeler el ataque soviético hasta el 13 de marzo de 1940, fecha en el que finalizó la guerra, aunque en la vida real la victoria cayó del bando soviético perdiendo así Finlandia un 11% de su territorio.

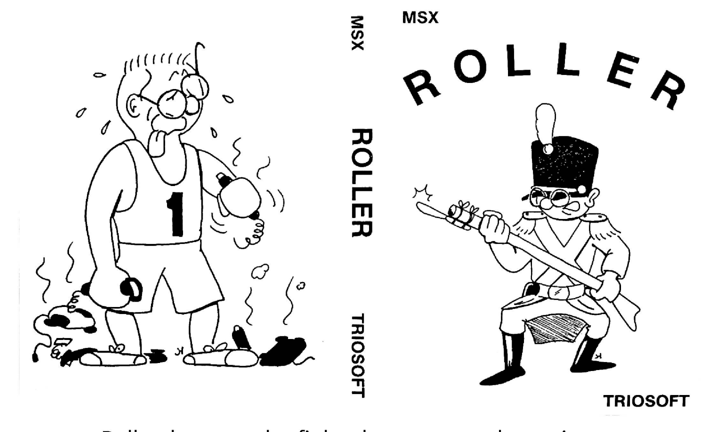
El juego era estrategia por turnos, teniendo que mover división por división cuando nos tocaba, a continuación sería el turno de los soviéticos, pudiendo en ambos turnos entrar los bandos en conflicto. El tercer paso sería una evaluación de las noticias de la guerra, el jugador tenía que calificar de uno a cinco cómo se estaba desarrollando la guerra para Finlandia, cuanto más coincidiese su evaluación con la del juego, mayores tropas de refuerzo obtendría.

Viajamos ahora a Italia, un país en el que la propiedad intelectual no estaba protegida, al menos en lo que al software se refiere. Es cierto que ya hemos visto en numerosas ocasiones cómo las compañías se inspiraban en recreativas u otros juegos, o incluso que hacían conversiones no oficiales, pero en Italia todo esto se llevaba a otro nivel. No estamos hablando de hacer su propia conversión, sino de coger un juego ya existente para MSX, a veces hacer una traducción al italiano, cambiarle el título del menú y venderlo junto a otros cinco con una revista. Éste era el mercado de las revistas-casete en Italia.

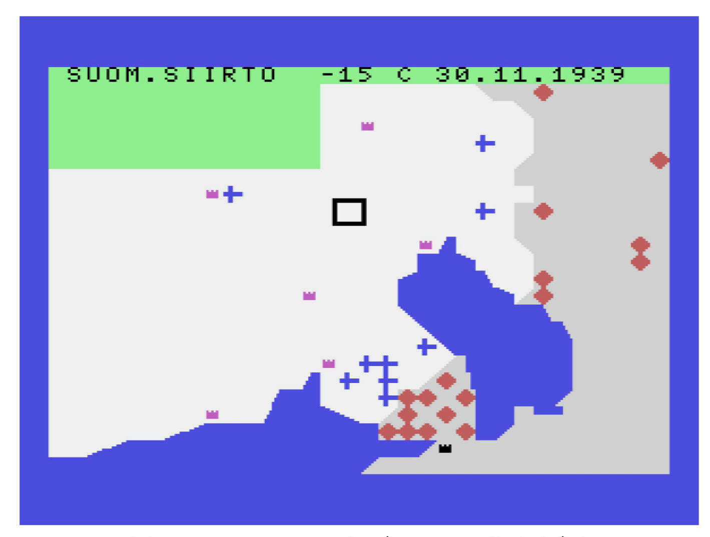
El número de estas publicaciones era ingente, la mayoría de las veces eran exclusivas de MSX, aunque había otras en las que ofrecían juegos para MSX y para Commodore 64, en cada cara del casete juegos para un ordenador distinto, al ser dos de los ordenadores más extendidos por el país. Así, podías comprar una revista y encontrarte un juego como **La Talpa**, que realmente era el **Boulder Dash II**, y en la misma cinta encontrarías otros juegos por el estilo.



Carátula de Tank, realizada por Mika Nurminen

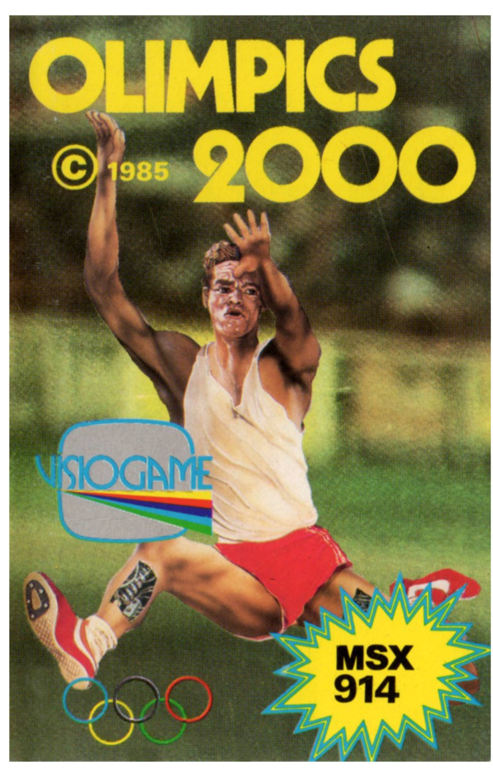


Roller, las portadas finlandesas no eran las mejores



Talvisota, un wargame al más puro estilo británico

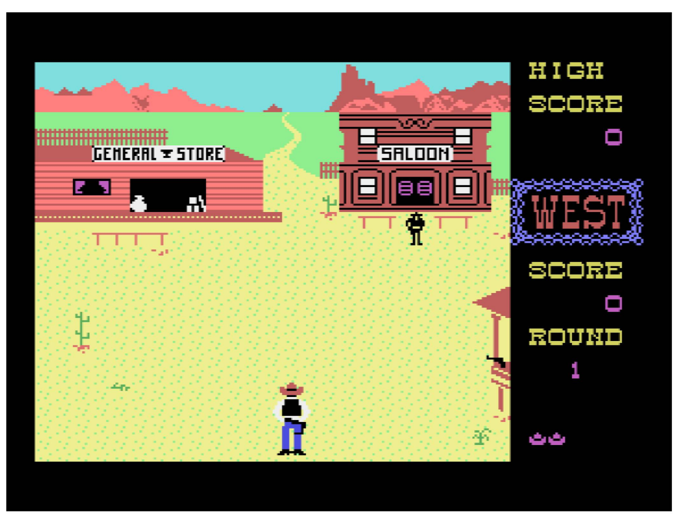
También había ediciones individuales, por ejemplo, **Armati** era la distribuidora más habitual en este campo, pero tampoco escapaban de la práctica de saltarse el copyright a la torera. Una caja tipo *clam*, una portada muchas veces también copiada y un título que guardaba una sorpresa en su interior. Así podía ocurrir que podías comprar el **Frank Bruno's Boxing**, pero el juego no era el creado por **Elite**, que jamás tuvo versión MSX, sino que al cargar aparecía el **Konami's Boxing**.



Olimpics 2000, la portada insinuando que íbamos a llevar atletas cibernéticos

¿Había juegos originales? Sí, en una gran parte eran juegos conversacionales en BASIC, muy sencillos y limitados, también crearon algunos otros juegos, igualmente en BASIC, que se incluían en las revistas y en raras ocasiones tenían ediciones individuales como el **Olympics 2000** de **Visiogames**, que era un Decathlon… sí, también realizado en BASIC.

Si lo que buscamos es un juego italiano con un acabado profesional, tendríamos que irnos hasta 1988 y viajar a España, porque **Topo Soft** publicó **El Mundo Perdido**, realizado por los italianos Mauro Spagnolo y Vania Villa. Aunque ni siendo italiano te podías librar de las ansias copistas de tus paisanos, porque **El Mundo Perdido** viajó de vuelta a Italia el mismo año 1988 publicándose en revista como **Speleo**. No hace falta decir que sin pagar derechos.



West. Lo que siempre habíamos deseado, un duelo al sol

Dentro de los juegos italianos publicados en Italia, quizá el que más destaque sea el **West** de Massimo Belardi, un colorido juego desarrollado en el salvaje oeste, donde tomamos el papel de un pistolero a lo largo de tres fases distintas. En la primera tendremos un duelo contra los forajidos que salen del típico *saloon*, en la segunda la acción se trasladará a un desfiladero y en la tercera dispararemos a diez inofensivos bisontes. En cada vuelta se sumará un forajido y diez bisontes, hasta llegar a cuatro y cuarenta. Para controlar nuestro disparo pulsaremos arriba o abajo para desplazar el revólver que se ve en la parte derecha, que indica el punto en el que impactará nuestra bala. Al movernos el revólver volverá al punto inicial, por lo que tendremos que ser los más rápidos del oeste colocándonos en posición, mover el revólver y disparar antes de que el enemigo haga lo propio y nos ubique una bala en nuestro cuerpo. Un sistema de juego que conseguía recrear bastante bien la tensión de los típicos duelos que podíamos ver en los spaghetti western.

Bien realizado, con un buen control y gráficos coloridos, la música es copiada, cómo no, y son unos pocos acordes del *Oh Susana!*. **West**, pese a ser bastante sencillo, está muy por encima de la inmensa mayoría de juegos creados en Italia, y perfectamente podría haber salido al mercado y venderse individualmente si se hubiese publicado antes, ya que **West** apareció en la **MSX Computer Magazine** número 13 de marzo de 1987.

